RICK RIORDAN



CAMP HALF-BLOOD CONFIDENTIAL

RAHASIA PERKEMAHAN BLASTERAN PARA DEMIGOD YUNANI

OLEH PERLY JACKSON





Mizan Fantasi mengajak pembaca menjelajahi kekayaan dan makna hidup melalui cerita fantasi yang mencerahkan, menggugah, dan menghibur.



CAMP HALF-BLOOD CONFIDENTIAL



RICK RIORDAN



Terima kasih teristimewa kepada Stephanie True Peters, atas bantuannya untuk penyusunan buku ini

CAMP HALF-BLOOD CONFIDENTIAL Rick Riordan

Diterjemahkan dari Camp Half-Blood Confidential karya Rick Riordan terbitan Disney HYPERION

Text copyright © 2017 by Rick Riordan

Hak penerjemahan ke dalam Bahasa Indonesia ada pada Noura Books (PT Mizan Publika)

All rights reserved

Penerjemah: Reni Indardini Penyunting: Yuli Pritania Ilustrator sampul: Sweta Kartika Penyelaras aksara: Opal Penata aksara: TbD Digitalisasi: Lian Kagura

Cetakan ke-1, April 2019 ISBN: 978-602-385-742-5

Diterbitkan dengan lini Mizan Fantasi oleh Penerbit Noura Books PT Mizan Publika (Anggota IKAPI)

Jln. Jagakarsa No.40 Rt.007/Rw.04, Jagakarsa-Jakarta Selatan Telp: 021-78880556, Faks: 021-78880563

E-mail: redaksi@noura.mizan.com

www.nourabooks.co.id

Ebook ini didistribusikan oleh: Mizan Digital Publishing

Jl. Jagakarsa Raya No. 40 Jakarta Selatan - 12620 Phone.: +62-21-7864547 (Hunting) Fax.: +62-21-7864272

email: mizandigitalpublishing@mizan.com email: nouradigitalpublishing@gmail.com

Instagram: @nouraebook Facebook page: nouraebook

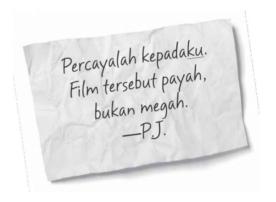
Kepada seluruh pekemah, yang dulu dan yang sekarang

Daftar Isi

NONTON BARENG TIGA (EMPAT) RIBU TAHUN DAN MASIH BERLANJUT RUANG BISA JADI MASALAH MAKASIH JEPITNYA, YAH! PENGUMUMAN PAVILIUN MAKAN MENCERMATI INVENTARIS KASUS GSPR MENENGOK KE DALAM DARI LUAR PEPLOS UNTUK ATHENA TANTANGAN MASA DAMAI ALA ANAK ARES AIR, AIR DI MANA-MANA PETIK SENDIRI APA KAUSNYA BOLEH KUSIMPAN? YAAAH, MUSIM PANAS BERAKHIR Para Pekemah (berdasarkan urutan kemunculan) **GLOSARIUM**

Wahai, Demigod! Tonton film hebat ini. Dan puji aku!

—Haiku karya Apollo, pengantar film orientasinya Selamat Datang di Perkemahan Blasteran





NONTON BARENG

oleh Percy Jackson

 ${f H}$ ai, Semuanya. Ini Percy Jackson. Kalian mungkin mengenalku sebagai cowok yang membantu menyelamatkan dunia dari kehancuran total—dua kali, tetapi siapa pula yang menghitung? Aku suka menganggap diriku sebagai satu lagi demigod mujur yang bisa menemukan Perkemahan Blasteran.

Jika kalian bisa membaca ini, kejutan! Kalian barangkali demigod juga. Soalnya, cuma demigod—dan segelintir manusia biasa yang istimewa, seperti ibuku dan Rachel Elizabeth Dare—yang bisa membaca tulisan sesungguhnya di sini. Bagi semua orang lain, buku ini berjudul Sejarah Lengkap Trotoar dan isinya mengenai ... sudah jelas, 'kan?! Kalian boleh berterima kasih kepada Kabut atas topik pilihan tersebut.

Jadi, Demigod, kalian barangkali sedang dalam perjalanan ke perkemahan bersama satir pemandu kalian. Atau, mungkin kalian sudah tiba dan sedang membaca ini dalam rangka menenangkan ketegangan. Soal nantinya tenang atau tidak, menurutku peluangnya lima puluh-lima puluh.

Namun, aku melantur. (Itu sering terjadi. Aku mengidap gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Taruhan, kalian pasti tahu rasanya.) Yang mesti kujelaskan adalah cerita di balik buku ini.



Beberapa bulan lalu, Chiron—dia centaurus abadi sekaligus direktur kegiatan di perkemahan kita—dipanggil untuk menyelamatkan dua demigod yang belum diklaim dan satir pemandu mereka. (Satir itu terjerumus dalam situasi pelik—lengket, maksudku. Butuh berhari-hari sampai bulunya bersih lagi.) Pokoknya, Argus, penjaga keamanan perkemahan dan sopir paruh waktu, mengantar Chiron menjalani misi tersebut karena—coba, bisa kalian bayangkan centaurus menyetir SUV? (Bisa? Hmm. Mungkin kalian anak Hypnos dan melihatnya dalam mimpi.)—direktur perkemahan kita, Pak D (alias Dionysus, Dewa Anggur), sedang absen, maka kami para demigod tidak diawasi siapa-siapa.

"Jangan hancurkan Perkemahan Blasteran selagi aku pergi," adalah instruksi Chiron sebelum berangkat. Argus menunjuk matanya dengan dua jari, kemudian menunjuk kami. Aksi ini memakan waktu yang lumayan karena matanya berjumlah seratus, tetapi kami paham pesannya—bersikaplah yang baik, atau awas.

Kami mengerjakan rutinitas yang biasa—latihan bertarung, latihan voli, latihan panahan, latihan memetik stroberi (jangan tanya), latihan memanjat dinding lava Kalian akan mendapati bahwa di sini kami sering berlatih. Kami niscaya menghabiskan malam seperti biasa juga, andaikan Nico di Angelo tidak melontarkan celetukan sambil lalu saat makan malam. Kami masing-masing menyampaikan hendak membuat perubahan apa

andaikan diserahi tanggung jawab mengelola perkemahan dan Nico berkata:

"Pertama-tama, akan kupastikan agar demigod baru yang malang tidak disiksa dengan tontonan berupa film orientasi."

Seluruh percakapan terhenti. "Film orientasi apa?" tanya Will Solace.

Nico tampak bingung. "Tahu, 'kan" Dia melirik kanan kiri, kentara sekali jengah karena diperhatikan semua orang. Dia akhirnya berdeham dan bernyanyi melengking mengikuti irama "The Hokey Pokey": "Demigod boleh masuk! Monster tidak boleh! Blasteran jadi aman, yang lain kebingungan! Berkat pembatas sihir yang melindungi kita: Kabut namanya!" Baris terakhir lagu dia beri penekanan dengan tepuk tangan setengah hati.

Kami menatapnya sambil membisu dan terbengong-bengong.

"Nico." Will menepuk lengan cowok itu. "Kau menakut-nakuti para pekemah lain."

"Lebih dari biasanya," gerutu Julia Feingold lirih.

"Ah, jangan begitu," protes Nico. "Kalian semua pernah mendengarnya, 'kan? Lagu menyebalkan itu dari Selamat Datang di Perkemahan Blasteran."

Tidak ada yang menanggapi.

"Film orientasi," imbuh Nico.

Kami semua kompak mengangkat bahu.

Nico mengerang. "Maksud kalian, aku barusan bernyanyi di depan umum dan ... cuma aku yang pernah melihat film tolol itu?"

"Sampai saat ini, memang," kata Connor Stoll. Dia mencondongkan tubuh, matanya berkilat-kilat jail. "Di mana persisnya kau menonton mahakarya sinematik tersebut?"

"Kantor Chiron di Rumah Besar," jawab Nico.

Connor mendorong dirinya ke belakang meja dan bangkit.

"Mau ke mana kau?" tanya Will.

"Kantor Chiron di Rumah Besar."

Annabeth Chase—pacarku yang keren, putri Athena—mengerutkan kening dengan curiga. "Connor ..., kantor Chiron dikunci."

"Masa?" Connor menautkan jemarinya menjadi satu dan menggemeretakkan buku-buku jarinya. "Kita lihat saja nanti." Dia menoleh kepada Harley, putra Hephaestus yang kelewat berotot untuk ukuran anak delapan tahun. "Mau ikut denganku? Aku mungkin butuh bantuan untuk mengoperasikan proyektor."

"Proyektil! Ya!" Harley meninju udara.

"Proyek*tor*," ralat Connor. "Dan fungsinya hanya untuk menayangkan film. Tidak ada fitur meledak. Tidak ada fitur berubah menjadi robot pembunuh."

"Yaaah" Harley merengut kecewa meski tetap mengikuti Connor ke Rumah Besar.

Kulirik Nico. "Nah, lihat apa yang sudah kau mulai."

Dia mendengus. "Ini salah*ku*? Kau ingin aku melakukan apa—menghentikan mereka?"

"Menghentikan mereka?" Aku menyeringai. "Tidak, Bung. Menurutku, sebaiknya kita siapkan berondong jagung." Sejam kemudian, kami berkumpul di amfiteater untuk

menyaksikan Selamat Datang di Perkemahan Blasteran. Connor dan Harley telah berhasil memasang layar dan proyektor tanpa menghasilkan ledakan ataupun robot pembunuh. Untung saja. Aku semula menyangka film itu adalah tayangan orientasi yang tipikal—narasi monoton; tur keliling lahan perkemahan; demigod-demigod bahagia yang sibuk mengerjakan aktivitas

masing-masing, berpura-pura bahwa kamera tidak ada. Kemudian, muncullah teks pembuka.

"Aduh," gumam Will. "Ini bakalan ... menarik."

Ternyata, otak kreatif di balik film tersebut adalah ayah Will—Dewa Apollo. Dengan kata lain, film itu sudah pasti *bukan* tayangan orientasi yang tipikal. Sebagaimana yang akan segera kami saksikan sendiri, Apollo ternyata menulis, menyutradarai, memproduseri, menjadi pembawa acara, dan membintangi sebuah ... *variety show*.

Untuk orang-orang yang tidak tahu variety show itu apa, bavangkan acara unjuk bakat yang amat sangat berlebihan, lengkap dengan tawa palsu, rekaman tepuk tangan, dan segala macam serba-serbi norak. Selama satu jam berikutnya, kami menonton sambil berjengit geli bercampur jijik sementara Apollo dan para demigod pendahulu kami bernyanyi sambil menari, mendeklamasikan puisi, berakting dalam sketsa komedi singkat, dan memadu vokal sebagai kelompok bernama Koor Lira. Apollo tentu saja ikut tampil, secara mencolok, dalam sebagian besar ketika Apollo bermain hula-hoop aksi. Adegan sambil bertelanjang dada, dikelilingi oleh satir-satir yang berjingkrak ke sana kemari sambil mengayun-ayunkan pita-pita pelangi panjang ... pemandangan tersebut tidak bisa kita hapus dari ingatan. Aku serius mempertimbangkan untuk meminta Hera membersihkan adegan itu dari memoriku.

(Tidak juga. Aku tidak mau melalui pengalaman *itu* lagi.)

Namun, aku menangkap tujuan Apollo. Tiap bagian film menyoroti aspek penting dari Perkemahan Blasteran—pondok, arena latihan, Rumah Besar, dan lain-lain. Yang menjadi persoalan, Apollo sepertinya tidak tahu banyak mengenai perkemahan. Menurut taksiran Valentina Diaz, berdasarkan gaya rambut dan busana, film itu berasal dari dekade 1950-an sehingga mungkin memang akurat menggambarkan Perkemahan Blasteran pada masa tersebut. Jika benar begitu, amit-amit. Percayalah kepadaku: *banyak* yang sudah berubah dalam kurun enam puluh tahun terakhir.

Dari situlah Camp Half-Blood Confidential terlahir. Setelah menyaksikan film Apollo, kami putuskan bahwa kami betul-betul harus turun tangan. Kami perlu menyuguhi para demigod pendatang baru bahan yang lebih bagus untuk orientasi. Maka dari itu—BUM. Yang saat ini kalian pegang di tangan adalah panduan definitif kehidupan sehari-hari di fasilitas pelatihan demigod Yunani sini. Buku ini ditulis oleh demigod untuk demigod. Dengan kata lain, buku ini memberi kalian cuplikan di balik layar mengenai segalanya. Kalian akan memperoleh informasi tentang tata ruang juga, berkat deskripsi yang ditulis oleh Pete, seorang Dewa Geiser yang piawai berpromosi apa adanya. Oh, beragam nian cerita yang kami sampaikan dan rahasia yang akan kalian ketahui ..., tetapi aku berjanji kepada kalian, aku tidak akan bernyanyi dan menari dengan hula-hoop.

Satu kata terakhir: Selamat Datang di Perkemahan Blasteran adalah film tak terlupakan yang sayang untuk dilewatkan. Jadi, dalam buku ini, kami cantumkan pula cuplikan-cuplikan pilihan dari film tersebut—yang dilengkapi oleh komentar dari siapa lagi kalau bukan aku sendiri. Selamat menikmati! (Tawa edan sontak berkumandang.)[]



ADEGAN: Gelap gulita. Lampu sorot tunggal mendadak menerangi Apollo, yang sedang berdiri di beranda depan Rumah Besar. Rumah tersebut bercat merah terang, kontras sekali dengan *chiton* putih pendek yang Apollo kenakan. Dia berdeham, kemudian berbicara.

APOLLO: Puisi karya Apollo, dideklamasikan secara dramatis oleh ... Apollo:

Wahai Chiron sang abadi, Centaurus yang bijak bestari. Para pahlawan adalah anak didikmu, Tapi ingat siapa yang melatihmu.

-Adegan pembuka Selamat Datang di Perkemahan Blasteran



TIGA (EMPAT) RIBU TAHUN DAN MASIH BERLANJUT

oleh Chiron

Aku masih seorang centaurus belia, hidup sendiri dalam gua di Gunung Pelion, ketika pertama kali berjumpa Dewa Apollo. Dia jatuh dari langit, secara harfiah, sampai-sampai aku nyaris terkena serangan jantung. Tidak setiap hari dewa kelas satu bergigi sempurna dan berjubah keemasan nan kemilau muncul di lereng bukit tempatku tinggal.

"Kau putra Kronos, 'kan?" Apollo menarik sebongkah batu besar dan duduk di sana. "Ayahku Zeus! Dia putra Kronos juga. Berarti kau pamanku. Aneh, ya?"

"Ah ..., ya, Dewa Apollo." Kucoba menahan-nahan kedutan di punggungku. "Aneh sekali." Aku menyadari bahwa langit sudah gelap, padahal baru tengah hari. "Saya tidak bermaksud mengkritik, wahai Dewa Agung, tapi bukankah saat ini Anda seharusnya mengemudikan kereta matahari?"

Dia malah mengangkat bahu. "Sebenarnya, kereta kuparkir karena Artemis sedang mengerjakan gerhana bulan di atas sana." Dia menggaruk-garuk dagunya yang berjanggut pendek modis. "Atau gerhana matahari, ya? Aku tidak pernah bisa membedakannya." Dia tiba-tiba terlompat bangun dari batu, seolah baru saja mendapatkan ide cemerlang. "Tapi, itu tidak penting! Aku ingat untuk apa aku ke sini. Ada yang ingin aku tanyakan kepadamu. Aku belum pernah mengendarai centaurus. Bersediakah kau mengajakku jalan-jalan keliling blok?"

Dia menempelkan jari ke pelipis dan berujar datar, "Aku memprediksi bahwa kau akan mengiakan."

Omong-omong, centaurus benci ditunggangi, dalam arti sebenarnya maupun kiasan. Meski begitu, aku mengulaskan senyum terpaksa. "Saya ... dengan senang hati. Ya, silakan."

"Asyik!" Apollo berseru penuh kemenangan. "Siapa yang punya dua jempol dan bakat meramal?" Dia menunjuk diri sendiri dengan jempol. "Dewa yang ini!"

Ternyata, mengizinkan Apollo menunggangiku adalah tindakan terpintar yang pernah kulakukan. Berbeda dengan rasku pada umumnya, aku bukanlah anggota suku tertentu. Aku penyendiri ... dan terkadang kesepian. Kami menjadi akrab selama Apollo menunggangiku. Menurutku, Apollo lumayan menawan dalam interaksi satu lawan satu, ketika sedang tidak sibuk membuat terkesan para penggemar yang menggilainya. Ketika kami kembali ke gua, dia mengucapkan sesuatu yang mengubah hidupku.

"Paman Chiron, aku memutuskan akan mengajarimu macammacam."

Barangkali, menurutnya wacana itu kocak: keponakan mengajari paman. Atau, mungkin, sebagai Dewa Ramalan, dia curiga aku akan memiliki peran penting dalam masa depan Olympus. Apa pun alasannya, Apollo memilih untuk berbagi pengetahuan denganku.

Mula-mula, dia menunjukiku hal-hal sederhana, misalkan cara memasang panah ke busur—"Arahkah ujung yang tajam *menjauhi* tubuh kita"—dan cara membalut luka berdarah-darah bekas pertempuran. Dia mengajariku cara membuat lira, memainkan sejumlah lagu hitnya seperti "Stairway to Olympus" dan "Burnt-

Offering Smoke on the Water", dan bahkan cara menggubah lirik. Suatu kali, dalam rangka mengasah kemampuanku berpuisi, dia menyuruhku menjalani misi untuk mencari kata yang berima dengan *arugula* supaya dia bisa menyelesaikan ode untuk salad aneka sayuran. Yang terbaik yang bisa kutemukan hanyalah *pergola*. Apollo menyebutku gagal memahami maksudnya—prekursor kuno untuk istilah kontemporer "gagal paham"—tetapi dia terus meneruskan kerja sama denganku.

Pelajaran yang kuterima berlangsung selama setahun. Kemudian, suatu hari, Apollo muncul di mulut guaku bersama setengah lusin demigod belia. "Kau sadar bahwa kau sudah mempelajari macam-macam dariku?" tanyanya. "Sekarang waktunya balas budi, yaitu dengan menularkan kebaikan kepada orang lain! Perkenalkan, ini Achilles, Aeneas, Jason, Atalanta, Asclepius, dan Percy—"

"Nama saya Perseus, Pak," kata salah seorang pemuda.

"Terserah!" Apollo menyeringai kegirangan. "Chiron, ajari mereka semua yang sudah kutunjukkan kepadamu. Untuk kalian semua, selamat bersenang-senang!" Kemudian, lenyaplah dia.

Aku menoleh kepada anak-anak muda itu. Mereka memandangiku dengan kening berkerut. Pemuda bernama Achilles mencabut pedangnya.

"Apollo ingin kita belajar dari centaurus?" sergahnya. "Centaurus adalah makhluk barbar, lebih parah daripada bangsa Troya!"

"Hei, tutup mulutmu," kata Aeneas.

"Saudara-Saudara dan Saudari," potongku. "Aku yakinkan kalian bahwa aku ini centaurus yang lain daripada yang lain. Perkenankan aku mengajari kalian. Aku janji tidak akan menyuruh kalian ikut-ikutan kegiatan kurang beradab ala centaurus seperti saling tanduk sampai mati atau menggunakan helm sebagai gelas."

Atalanta tampak agak kecewa. "Saling tanduk sampai mati kedengarannya seru ..., tapi kurasa boleh juga mencoba menerima pelajaran darimu."

Kami langsung menyibukkan diri.

Pertama-tama, aku menilai kemampuan mereka bertarung. Aeneas menunjukkan performa hebat untuk ukuran putra Aphrodite; aku menyangka dia seorang pencinta, bukan petarung, tetapi dia ternyata bisa menggunakan pedang bukan hanya sebagai pelengkap busana. Demigod-demigod lain masih harus dipoles di sana sini. Atalanta sepertinya menganggap semua ajang latih tanding harus diperjuangkan sampai mati. Dia juga menyebut teman-teman sekelasnya sebagai pria-pria bodoh bau, alhasil menyulitkan upaya untuk membangun kerja sama tim. melindungi tumit kanannya Achilles sibuk sepanjang pertarungan, sebentuk manuver janggal sampai aku mengetahui seperti apa dia dicelupkan ke Sungai Styx dulunya. Kucoba mengingatkan pemuda itu agar mengenakan sepatu bersol besi alih-alih sandal, tetapi dia tidak mau menurutiku. Perihal Asclepius, dalam perkelahian satu lawan satu, dia gemar mendekati lawan dan melakukan kebiasaan kurang berterima, yaitu meraba dahi lawan untuk mengecek kalau-kalau yang bersangkutan demam.

Berikutnya, aku menguji kecerdikan murid-muridku. Aku menyerahkan sembarang bahan baku kepada mereka dan memerintahkan mereka berimprovisasi dalam rangka menciptakan benda yang dapat dipergunakan untuk menyelamatkan nyawa. "Keterampilan kuno ini disebut meneladani MacGyver," aku memberi tahu mereka. Sayangnya,

karena dalam kelompok perdana ini tidak ada anak Hephaestus, tak seorang pun mampu menuntaskan tugas secara prima. Ketika aku menyiratkan kepada Perseus bahwa perunggu langit bisa dia palu dan poles sampai mengilap untuk membuat tameng pemantul bayangan, Perseus memutar-mutar bola mata dan mendengus. "Memangnya aku membutuhkan *itu* untuk apa?"

Sama halnya ketika aku memberi mereka tugas menggubah musik. Sebagian besar gagal. Hanya karangan Jason yang relatif gampang diingat: ritme duk duk PLOK seturut jejak langkah dan tepukan tangan yang demikian membakar semangat sampaisampai kami gunakan untuk irama pengiring menjelang bertarung. (Kalian masih bisa mendengar ritme duk duk PLOK tersebut dikumandangkan dalam kompetisi atletik masa kini, beserta yel-yel "We will, we will ... ROCK YOU!"

Sudah jelas bahwa para demigod perlu banyak belajar. Namun, aku tidak keberatan. Selagi kami menyanyi bersama di dekat api unggun pada malam pertama itu, aku merasa akhirnya telah menemukan sukuku, kaumku.

Aku mengajarkan semua yang kuketahui kepada keenam demigod tersebut. Lalu, kulepas mereka ke dunia, untuk memenuhi takdir sebagai pahlawan. Atalanta yang serbabisa memperoleh ketenaran sebagai pelari cepat, pemburu dengan bidikan jitu, dan satu-satunya Argonaut perempuan. Jason dan awak kapalnya menjadi legenda karena berhasil merebut Bulu Domba Emas dan menjajal petualangan-petualangan yang mengesankan masyarakat sepanjang pelayaran mereka. Achilles dan Aeneas bertarung di kubu berlawanan dalam Perang Troya. (Bocoran mengenai akhir kisah itu: Achilles dan Yunani menang, tetapi Achilles tewas ketika lupa melindungi tumitnya.) Perseus

mendapati bahwa tameng pemantul bayangan ternyata bermanfaat, yaitu ketika dia menghadapi gorgon berkepala ular, sedangkan Asclepius menjadi tokoh medis terhebat dalam sejarah kuno. Prestasi heroik mereka senantiasa hidup dalam kenangan manusia fana sampai hari ini.

Jadi, aku pasti sudah bertindak benar.



Semakin banyak saja demigod yang rutin datang ke Gunung Pelion dan aku melatih mereka semua. Kabar mengenai kesuksesanku menyebar. Ketika guaku tidak cukup lagi untuk menampung semua murid, aku membangun fasilitas pemusatan latihan tiada duanya di kaki Gunung Olympus. Aku menamainya Perkemahan Blasteran karena tempat tersebut bertujuan melatih anak-anak setengah manusia setengah dewa. Aku juga membukakan pintu untuk banyak spesies lain, seperti satir, pegasus, dan harpy.

Satir datang berombongan sambil membawa surat ini dari Apollo:

Aku memprediksi bahwa, pada masa mendatang, demigod tidak akan bisa lagi menemukan sendiri Perkemahan Blasteran. Dunia semata-mata terlampau besar, berpenduduk terlampau banyak, dan terlampau berbahaya. Ketika masa itu tiba, utuslah satir untuk melacak calon muridmu. Satir bisa menemukan apa saja. Mereka baru-baru ini menemukan sekawanan sapi yang Hermes curi dariku, padahal aku sendiri tidak bisa menemukannya. Percayalah kepadaku: kau membutuhkan pencari dan merekalah kambing yang cocok untuk pekerjaan tersebut.

Perkemahan Blasteran awalnya bersahaja—hanya arena terbuka untuk latihan bertarung, lapangan untuk rapat dan bersantap, serta bangunan batu besar untuk asrama. Bangunan tersebut menimbulkan kesan mendalam pada diri setidaknya seorang pekemah, yang berseru, "Nah, *itu* baru rumah besar!" ketika dia melihatnya. Nama itu menempel dan, sejak saat itu, markas kami disebut Rumah Besar.

Para demigod mula-mula tinggal bersama di Rumah Besar, tetapi karena tiap tahun semakin banyak pekemah yang datang, bangunan menjadi penuh sesak. Perkelahian meruyak. Demigod sepertinya bukan saja mewarisi bakat dari orangtua dewata mereka, melainkan juga rivalitas antardewa. Demi melestarikan kedamaian, aku membagi-bagi mereka sesuai keluarga dan menyuruh mereka mendesain serta membangun pondok untuk memuliakan orangtua dewata masing-masing. Syukurlah, pertengkaran sengit mereda menjadi gerutuan sepi setelah itu.

Sebagaimana Apollo dulu menyerahkan kewajiban mengajar kepadaku, aku memercayakan sebagian pelatihan kepada pekemah berpengalaman. Aku ingin mereka menularkan pengalaman bertarung dan keterampilan bertahan hidup kepada generasi yang lebih muda. Mereka memang sudah melakukan itu, tetapi mereka juga menularkan konflik keluarga, rahasia yang dijaga ketat, dan tradisi perpeloncoan. Ketika pondok Haphaestus hampir membakar habis hutan dryad dalam permainan "jujur atau tantangan" ("Tantangan: ledakkan *amphora* ini"), aku meminta Argus si Mata Seratus untuk bergabung sebagai staf penjaga keamanan.

Pada saat itu, Argus tengah memulihkan diri selepas nyaris mati. Atas perintah Hera, Hermes menggetok Argus ketika sedang menjaga seekor sapi betina putih—yang sesungguhnya adalah Io, ng, teman perempuan terbaru Zeus. Hera menyelamatkan Argus dengan mengubahnya menjadi merak. Argus akhirnya kembali ke wujud aslinya dan menyambar kesempatan untuk mendatangi Perkemahan Blasteran. Untung saja, sebab tanpanya, kami mungkin luput mendeteksi ancaman besar pertama yang membahayakan eksistensi kami: kawanan monster yang hampir menyapu bersih Perkemahan Blasteran dari muka bumi.

"Ada rombongan yang datang," Argus melaporkan pada suatu larut malam. "Jahat-jahat." (Saat itu saja, dia sudah irit kata. Mata di tengah lidah membuat kita jadi sulit bicara, apalagi makan sup panas.)

Kami sudah pernah diserang berbagai monster sebelumnya. Kami selalu bisa menghalau mereka. Namun, serangan ini berbeda. Penyerbuan dilaksanakan secara terorganisasi—aku tidak pernah berhasil menguak siapa yang mengorganisasinya, sekalipun aku memiliki kecurigaan tertentu—dan penyerbuan itu besar-besaran.

Ratusan monster—jahat-jahat, betul—mengerubungi perkemahan dari segala penjuru. Aku membunyikan trompet kerang untuk memperingatkan para pekemah, menyambar busur dan wadah panahku, lalu berderap ke halaman. "Ini bukan latihan, Anak-Anak!" seruku. Demigod berhamburan dari pondok masing-masing untuk menghadapi tantangan terbesar sepanjang hidup mereka yang masih belia. Jika mereka menang, Perkemahan Blasteran akan bertahan. Jika mereka kalah, perkemahan dan sekian banyak nyawa akan kandas selamanya.

Pertarungan menggila semalaman. Demigod bertarung dengan berani dan terampil, menghabisi monster dengan pedang, tombak, panah, dan senjata-senjata lain. Namun, kami kalah jumlah. Aku khawatir Perkemahan Blasteran akan binasa.

Kemudian, tepat saat semburat merah muda fajar mewarnai kaki langit, pekik tempur anyar membahana di kejauhan. Mantan pekemah yang mendengar kabar mengenai kesulitan kami datang untuk membantu. Sebagai satu kesatuan, kami menyerang musuh dengan semangat baru. Kami menebas monster demi monster, sampai debu peninggalan mereka menyelimuti tanah. Monstermonster yang tidak kami kirim ke Tartarus kabur tergopohgopoh ke alam liar.

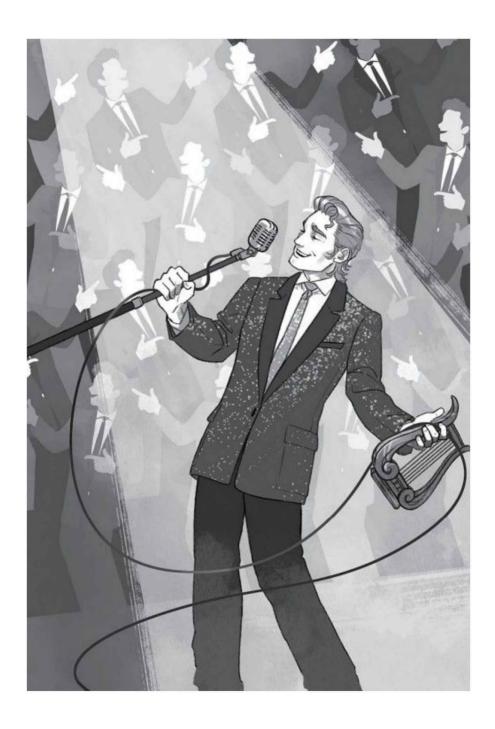
Aku tidak pernah sebangga itu terhadap anak didikku para pekemah, baik yang lalu maupun yang kini. Aku juga tidak pernah semalu itu akan diriku sendiri.

Jadi, begini. Aku tahu demigod sebanyak itu, yang tinggal di satu tempat, ibaratnya makanan prasmanan yang tinggal dibunuh dan disantap saja oleh monster. Namun, aku malah meyakinkan diri sendiri bahwa para pekemah kami tidak membutuhkan perlindungan selain keterampilan yang sudah kami ajarkan kepada mereka. Harga diriku nyaris menamatkan riwayat kami, tetapi aku sudah memetik pelajaran. Aku serta-merta mengirim pesan-Iris ke Olympus untuk minta tolong. Dewa-dewi mendengar permohonan kami. Keesokan harinya, muncullah pembatas magis, yang mengelilingi dan melingkupi lahan perkemahan—medan penghalang yang melindungi perkemahan dari mata musuh sekaligus menghalau serangan-serangan pada masa mendatang.

Perkemahan sudah berkali-kali bergonta-ganti lokasi sepanjang bermilenium-milenium, selalu berdiri di dekat takhta Olympus seiring perpindahan dewa-dewi dari satu negeri dominan ke negeri dominan lain. Ribuan demigod telah menjadikan Perkemahan Blasteran sebagai rumah mereka sejak pertempuran dahulu kala itu. Kalian mungkin mengenal sebagian nama mereka: Arthur. Merlin. Guinevere. Charlemagne. Jeanne d'Arc. Napoleon. George Washington. Harriet Tubman. Madame Curie. Frank Lloyd Wright. Amelia Earhart. Ada pula banyak demigod lain, yang masih hidup, yang meminta agar aku tidak mengungkapkan identitas mereka. Nama baru ditambahkan ke daftar tersebut setiap musim panas dan masih banyak lagi yang niscaya bergabung pada abad-abad mendatang.

Setidaknya, demikianlah harapanku. Karena bagiku, para demigod yang dulu, sekarang, dan kelak lebih dari sekadar pekemah. Mereka menjadikan kehidupanku yang abadi layak untuk dijalani. Mereka adalah kaumku.[]





ADEGAN: Penyanyi latar untuk grup akapela demigod yang berdiri di panggung. Mereka berbusana khas 1950-an—setelan jas hitam, kemeja putih, dasi ramping. Apollo, yang berpakaian serupa, hanya saja berdasi emas, menempati posisi utama di atas panggung. Dia menoleh ke arah para penyanyi dan memainkan akor dengan liranya. Dia menunjuk para pemuda.

PEMUDA [menyanyi]: Duuuuuuuuuu!

[Apollo menunjuk para pemudi]

Ремири [melantunkan suara dua]: Waaaaaaaaaaa!

[Apollo menunjuk dirinya sendiri]

APOLLO [menyanyi dengan gaya meludah]: Ppppppppp!

[Apollo melambai ke kanan kiri]

Semua: Duuu-waaapppp!

APOLLO: Saudara-Saudari, sambutlah ... Koor Lira!

[Tepuk tangan]

Pemuda dan Pemudi [bernyanyi lirih dengan suara satu suara dua seturut tempo lambat]: Duu-da-duu, waa, waa. Duu-da-duu, waa, waa. [berlanjut]

Apollo [bersenandung sesuai irama]: Marmer mungkin menawan.

dan kayu bisa jadi kokoh.

Batu pun bagus,

untuk rumah blasteran.

Tapi untuk anakku,

aku minta yang kemilau.

Logam mulia saja,

[suara satu suara dua di latar belakang bertambah lantang]

EMAS untuk mereka!

Semua: Emas, emas, emas—kilaunya paling terang!

Emas, emas, emas—untuk Apollo nan gemilang!

[Apollo memotong penyanyi latar]

APOLLO [berdendang solo]: Perak pas 'tuk saudariku, tapi kusam bila tak dirawat.

Atap jerami pun boleh,

Tapi kinclongnya mana?

[suara satu suara dua di latar belakang kembali bersenandung lirih]

Sulur anggur seram,

abalon bau amis.

[suara satu suara dua di latar belakang semakin nyaring]

Merah bikin panas,

kelabu membosankan.

[suara satu suara dua di latar belakang semakin nyaring saja]

Makanya pondok anakku

dibuat dari yang kemilau.

Karena aku setara logam mulia—

[suara satu suara dua di latar belakang berkumandang]

untukku EMAS saja!

[Sorak-sorai dan tepuk tangan]

Semua: Emas, emas, emas, emas

Sekadar catatan, dinding abalon pondokku TIDAK berbau amis.

PJ.





PONDOK DEWATA

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Ini dia yang namanya hunian berkelas! Didekorasi secara apik luar dalam, unit nan memikat ini amat nyaman dan unik sekali dari segi gaya—malahan, kita bisa saja mengatakan bahwa tiap pondok memiliki kepribadian tersendiri! Lokasi adalah kunci, tentu saja, tetapi tidak usah takut, sebab letaknya strategis. Dari kedua puluh pondok, semua fasilitas perkemahan, termasuk sarana latihan dan rekreasi, dapat ditempuh dengan berjalan kaki. Belum ada unit yang dikhususkan untuk keturunan orangtua dewata Anda? Jangan khawatir! Begitu Anda diklaim, pondok tersebut akan dibangun untuk mengakomodasi Anda. Sementara itu, gunakan tempat tidur lipat di Pondok Sebelas dan menginaplah barang sebentar!

PERINGATAN! Area pondok dewata masih dalam pembangunan, jadi tolong berhatihati, siapa tahu ada paku yang menonjol, bata yang meledak, dan retakan yang bisa saja menjerumuskan Anda ke Dunia Ba wah.

RUANG BISA JADI MASALAH

oleh Annabeth Chase

Selama bergenerasi-generasi, Perkemahan Blasteran hanya terdiri dari dua belas pondok—satu untuk tiap dewa Olympia utama. Pondok berangka ganjil adalah untuk dewa Olympia, sedangkan yang berangka genap untuk dewi Olympia—kecuali Pondok Dua Belas, yang diambil alih oleh Dionysus ketika Hestia menyerahkan kedudukan di Dewan Olympus kepadanya, tetapi itu cerita lain. Singkat cerita, setelah Perang Titan, pacarku yang berhati baik, Percy, meminta dewa-dewi Olympia berjanji bahwa semua demigod, bukan hanya anak dari kedua belas dewa utama, boleh memiliki pondok sendiri.

Tindakan itu betul-betul khas Percy: impulsif dan welas asih, sekaligus menyusahkanku. Harap diketahui bahwa aku adalah arsitek perkemahan, maka akulah yang bertanggung jawab mendesain seluruh pondok baru tersebut.

Jangan salah sangka. Aku seratus persen mendukung rencana Percy. Namun, setelah membangun unit tiga belas sampai enam belas—Hades, Iris, Hypnos, dan Nemesis—area kabin mulai terlihat penuh sesak. Aku menemui Chiron untuk membahas masalah tersebut.

"Ketersediaan ruang," aku memberi tahu Chiron, "bisa jadi masalah."

"Ada ide?" tanya Chiron.

Kucetuskan gagasanku keras-keras: "Kita bangun ke atas, mengombinasikan pondok-pondok baru sehingga menjadi satu

kompleks tinggi. Demigod yang diasosiasikan dengan bumi di sebelah bawah, yang diasosiasikan dengan langit di sebelah atas."

Chiron menggeleng. "Ide yang menarik, tapi pengalaman sudah menunjukkan kepadaku bahwa demigod dari keluarga yang berlainan kurang rukun ketika tinggal di bawah satu atap."

"Oke, coret saja, kalau begitu." Aku menunjuk hutan di dekat sana. "Bagaimana dengan rumah pohon? Landasan tertutup, titian antarpohon, tangga, ayunan dari tambang—"

Chiron memotong, "Dryad tidak akan setuju. Lagi pula, bayangkan apa yang akan terjadi andaikan ada demigod yang berjalan sambil tidur."

"Gua?"

"Cuma satu, padahal Apollo sudah mengklaim gua itu untuk Oracle-nya."

"Rumah perahu?"

"Lagi-lagi masalah berjalan sambil tidur, plus kemungkinan ditenggelamkan oleh naiad. Selain itu, kita membutuhkan danau untuk latihan trireme."

Aku melayangkan pandang ke sekitar untuk mencari inspirasi. Mataku tertumbuk kepada Hestia, yang sedang mengawasi tungkunya di lapangan bersama. Wajar jika kita menyangka dewi Olympia penting akan menarik banyak perhatian selagi duduk di tengah-tengah perkemahan, tetapi Hestia datang dan pergi tanpa ribut-ribut, biasanya dalam wujud seorang gadis belia berjubah cokelat sederhana. Aku sendiri semula tidak menyadari kehadirannya, sebab dia teramat kecil dan tidak mencolok.

Kecil dan tidak mencolok.

Ilham sekonyong-konyong jatuh dari langit seperti sambaran petir Zeus.

"Akan kudatangi lagi Anda besok," aku memberi tahu Chiron.

Sang centaurus sepuh terkekeh-kekeh. "Aku tahu ekspresi itu. Kau mendapat gagasan."

"Iya," aku mengakui. Malahan, otakku serasa berdengung. "Tapi, aku perlu merumuskan sejumlah detail sebelum membaginya dengan Anda. Sampai besok saat sarapan."

Hari itu, aku bekerja hingga malam buta, berhenti hanya untuk ... anu, ke belakang. Pagi harinya, aku sudah menyiapkan cetak biru, tetapi aku masih membutuhkan waktu.

Saat sarapan, kusampaikan kabar kepada Chiron. "Aku ingin mendirikan lokasi konstruksi di hutan barat."

Sang centaurus mengernyitkan alisnya yang lebat. "Kau tidak mempertimbangkan untuk membangun pondok di sana, 'kan? Seperti yang sudah kukatakan, para dryad tidak akan—"

"Aku hanya membutuhkan area kerja yang terpencil," kataku. "Aku tidak akan membangun apa pun yang besar atau permanen di lokasi tersebut. Percayalah kepadaku tentang ini, oke?"

Chiron mengelus-elus janggutnya. "Yah, kau memang tidak pernah mengecewakanku. Selain itu, aku berutang budi kepadamu karena sudah mendesain kamar mandi seukuran centaurus di Rumah Besar. Baiklah, Annabeth. Kau kuberi izin." Hari-hari berikutnya berkelebat lewat begitu saja, diisi oleh kesibukan mengukur, menggergaji, dan memalu. Pada akhir pekan tersebut, aku sudah merampungkan model desainku yang seukuran aslinya, diletakkan di atas alas beroda supaya mudah dipindahkan. Aku menyuap temanku, dua pegasus Blackjack dan Porkpie, dengan donat sehingga mereka setuju membawakan kreasiku dari hutan ke lapangan bersama.

Segelintir pekemah menghampiri untuk melihat apa yang sudah kubangun. "Imut sekali!" puji Lacy dari pondok Aphrodite. "Tapi, itu apa?"

"Gudang portabel," tebak Clarisse La Rue, melihat roda-roda. "Atau kereta perang beratap. Tunggu dulu—bukan itu. Kakus gerak cepat."

"Semua salah," jawabku, agak tersinggung. "Aku menyebutnya rumah mungil. Silakan lihat sendiri!"

Aku membuka pintu dan mengundang mereka masuk, beberapa orang sekaligus. Ruang duduk utama memang ringkas, tetapi bisa ditempati. Dua sofa yang menyambung ke dinding dapat dipergunakan pula sebagai kasur. Aku mengangkat bantalan sofa. "Lihat ini? Di bawah sini tersedia ruang untuk menyimpan pakaian, baju tempur, senjata. Ukurannya malah cukup panjang untuk memuat tombak listrikmu, Clarisse."

"He-eh."

Clarisse kedengarannya tidak terkesan, tetapi aku tidak lantas patah arang karenanya. Aku menunjuk tangga sempit yang menempel di dinding belakang. "Di lantai atas, ada loteng yang memuat dua tempat tidur lagi. Atau bisa juga digunakan sebagai ruang rekreasi, area rapat, apa saja. Langit-langitnya kubuat tinggi supaya kepala tidak terantuk. Di bawah tangga juga ada tempat penyimpanan. Tapi, bagian terbaiknya di sebelah sini."

Aku menyempil melewati mereka dan membuka pintu geser sempit di pojok. "Ta-da!"

"Jadi, ini *memang* kakus," kata Clarisse.

"Ini kamar mandi pribadi," ralatku. "Siapa pun yang tinggal di sini, tidak perlu lagi menggunakan fasilitas umum." Aku memandangi Clarisse sambil meringis, teringat betapa dia pernah basah kuyup gara-gara Percy meledakkan toilet perkemahan. "Di antara semua orang, kaulah yang semestinya paling mengapresiasi hal *itu*."

Clarisse memerah. "Bisa-bisa aku jadi klaustrofobia kalau kelamaan di sini." Dia menyikutku dan keluar melalui pintu.

Aku menoleh kepada Lacy. "Kau melihat potensinya, 'kan? Rumah mikro bernilai menjanjikan pada masa depan. Arsitektur mutakhir, betul, 'kan?"

Dia memandangi dinding berlabur putih, bantalan sofa cokelat tua, dan jendela tanpa hiasan. "Yah, tapi interiornya ... membosankan."

"Ini baru model," kataku, defensif. "Siapa pun yang tinggal di sini boleh mendekorasinya sesuka—"

Ketukan di pintu menginterupsi. Chiron menyembulkan kepala ke dalam dan mengerutkan kening. "Aku ingin masuk untuk melihat-lihat, tapi ah, aku khawatir tidak muat."

"Semoga berhasil," Lacy berbisik kepadaku. Kemudian, dia melewati Chiron dan bergegas menjauh.

Aku minggir supaya Chiron bisa masuk dan berkeliling rumah mungil itu. Ruang yang tersedia masih cukup untuk dia lewati, tetapi pas-pasan. Tiga langkah saja, dia sudah selesai mengelilingi rumah.

Ketika keluar lagi, sang centaurus menampakkan ekspresi serius, seperti sedang berpikir masak-masak.

"Ini baru model," aku memberitahunya.

"Hmm?" Dia memusatkan perhatian kepadaku, seolah sedang berusaha mencerna perkataanku barusan. Kemudian, dia mengembuskan napas lega. "Oh, *model*. Pantas. Kalau begitu ... ya, mungkin bisa." Chiron menelaah area pondok seperti sedang memperhitungkan luasnya. "Kita membutuhkan kira-kira empat, bukan begitu? Silakan lanjutkan pembangunan."

Mendesain dan membangun satu rumah mungil saja sudah asyik. Membangun empat? Aku serasa melambung ke awang-

awang. "Aku tidak akan mengecewakan Anda, Chiron!"

Dua minggu kemudian, aku mengecewakannya.

Aku bekerja lembur untuk memodifikasi desain awal. Aku memperlebar ambang pintu agar lebih mudah dimasuki. Aku meminta cat ajaib dari pondok Hephaestus agar warna eksterior tiap bangunan mungil baru dapat diubah hanya dengan satu sentuhan, membuat masing-masingnya tampak unik. Aku menerapkan yang kuketahui tentang semua konstruksi ekstradimensional untuk menciptakan ruang penyimpanan teramat dalam, bilik pancuran yang lebih lebar di kamar mandi, dan furnitur yang dapat dipindahkan, dikecilkan, atau diubahsuaikan bentuknya sesuai keinginan. Dengan jentikan jari, kita bisa mengubah ruang tengah menjadi kamar tidur, gimnasium, ruang makan, atau bahkan pusat kendali militer yang akan dibanggakan oleh Clarisse. Aku menambahkan belasan dekorasi interior yang bisa disetel, alhasil Lacy sekalipun tidak akan bisa menuding ruangan tersebut membosankan. Ketika aku akhirnya menggelindingkan pondok-pondok baru tersebut dan dengan bangga mempersembahkannya kepada Chiron, kukira dia akan senang. Namun, dia justru tampak bingung.

"Eh ..., cuma ini?"

Aku mengerutkan kening. "Anda minta empat, 'kan?"

"Empat pondok. Bukan empat model."

Mengempislah semangatku seperti balon pesta berusia sebulan.

"Ya ampun," gumam Chiron ketika melihat wajahku. "Model yang dulu kau tunjukkan kepadaku—itu pondok **seukuran** aslinya, ya?"

Aku mengangguk. "Justru itu intinya, 'kan? Untuk menghemat ruang? Aku—kukira bangunan yang lebih kecil"

Sang centaurus dengan lembut memegangi pundakku. "Annabeth, pekerjaanmu jempolan. Tapi, sekalipun unit-unit ini bagus, aku khawatir anak-anak dewa yang, anu, *kurang terkemuka*—kita sebut saja begitu—tidak akan mengapresiasi akomodasi yang jauh lebih kecil daripada pondok-pondok lain."

Cela dalam konsepku demikian kentara sampai-sampai aku tidak percaya. Bisa-bisanya sendiri aku mempertimbangkannya! Esensi dari rencana baru Percy adalah supaya para rekrut baru-dan orangtua dewata mereka-merasa sebagai bagian dari perkemahan-rekan setara alih-alih bagian yang kurang penting. Namun, mereka tidak akan menganggap rumah mungil buatanku sebagai tempat tinggal minimalis yang dan mereka rekrut baru orangtua menganggapnya sebagai satu lagi perbuatan meremehkan dari dewa-dewi lebih perkasa beserta anak-anak mereka.

"Akan kuminta Harley untuk meledakkan rumah-rumah mungil ini," gumamku. "Dia pasti suka." Aku beranjak untuk pergi, tetapi Chiron mencegat.

"Tunggu dulu." Dia mengamati unit-unit tersebut. "Pondokpondok ini beroda."

"Iya. Memang tidak *harus* beroda, tapi kupikir—"

"Barangkali aku terlalu buru-buru menilai," kata Chiron. "Biar kucoba sesuatu."

Sang centaurus menempelkan bahu ke pondok mini terdekat dan mendorongnya ke pondok mungil lainnya. Karena sekuat kuda, Chiron tidak kesulitan memindahkan rumah-rumah mungil itu ke sana kemari. Hanya dengan beberapa dorongan, dia sudah menata keempat unit sehingga saling memunggungi, dua-dua di tiap sisi. Atap curam yang dirapatkan membentuk satu puncak di tengah-tengah. Singkat kata, rumah-rumah mungil itu seakan

memang dirancang untuk berimpitan sebagai satu kesatuan, seluruhnya kira-kira seukuran dengan pondok-pondok yang lebih lama.

"Tahu, tidak," kata Chiron. "Menurutku ini mungkin cocok untuk sepasang demigod terbaru kita." Dia berseru ke seberang lapangan bersama, "Holly! Laurel!"

Dua gadis kembar identik yang sedang bertengkar di undakan pondok Hermes melaju ke arah kami, masing-masing berusaha menyikut yang lain supaya sampai duluan.

"Ada apa?" tanya anak kembar di sebelah kiri.

"Lomba?" gadis di kanan bertanya dengan antusias. "Perang dunia?"

"Sesuatu yang malah lebih menggairahkan," janji Chiron. "Annabeth, perkenalkan, ini Laurel dan Holly Victor, yang barubaru ini diklaim sebagai putri Nike, Dewi Kemenangan. Laurel, Holly, ini Annabeth Chase, arsitek paling berbakat seperkemahan. Dialah yang mendesain ulang istana-istana di Gunung Olympus!"

Mata si kembar membelalak kagum. Aku merasa agak sungkan karena dipuji-puji oleh Chiron, apalagi karena aku adalah arsitek satu-satunya di perkemahan. Namun, pernyataan bahwa akulah yang mendesain ulang Gunung Olympus itu betul. Proyek tersebut adalah suguhan utama yang kububuhkan dalam portofolio pendaftaran ke perguruan tinggi.

"Yang kalian lihat di depan kalian," lanjut Chiron, "adalah capaian teranyar Annabeth: pondok modular yang dapat diubahsuaikan sesuka hati."

Laurel beringsut ke rumah mungil terdekat. Dia mengintip ke dalam pintu. "Kecil amat."

"Ah, tapi tidak!" kata Chiron. "Ini pondok *pribadi*. Masingmasing modul berkapasitas maksimal empat orang. Saat ini,

kalian mesti tinggal dengan berapa orang di pondok Hermes?"

"Seribuan orang," gerutu Holly. "Semua pecundang, pula."

Menurutku, anak-anak Hermes tidak akan suka dikatai begitu, tetapi aku paham Chiron sedang berusaha melakukan apa. Aku lantas menukas, "Modul-modul ini *seratus persen baru*. Kamar mandinya mutakhir."

Mata Laurel berkilat-kilat. "Kamar mandi terletak *di dalam* pondok?"

"Iya," kataku. "Perabotnya dapat diprogram. Warna eksterior, desain interior—semua itu bisa diubah sesuai keinginan kalian." Kusentuh pondok terdekat, menyuruhnya berubah warna dari merah suram menjadi perak terang.

"Wow," kata Holly.

"Tapi, kami tidak bisa memberikan pondok-pondok baru seperti ini kepada sembarang orang," ujarku. "Siapa pun yang mendapatkannya, semua orang di perkemahan pasti akan cemburu berat. Yang kami perlukan adalah pekemah terbaik—"

"Kami," kata Holly. "Jelas."

"Aku," Laurel meralat saudarinya. "Kau nomor dua, tapi selisihnya jauh."

"Jadi, siapa yang ingin memilih tempat tidur duluan?"

"Aku!" teriak kakak beradik itu serempak. Mereka menerjang pintu depan yang sama, meraung sambil saling dorong supaya yang lain menepi. Kemudian, mereka berpisah dan menuju pintu masuk berlainan.

Teriakan berkumandang dari dalam pondok.

"Aku akan sampai di lotengku sebelum kau!" teriak salah seorang saudari.

"Ha! Mimpi kau, Pecundang! Sebentar lagi aku sampai di atas!"

Chiron menoleh kepadaku dan tersenyum. "Begitulah. Unitunit modular yang dapat ditata ulang dan dipindahkan sesuka hati! Tiap gugus bisa sebesar atau sekecil yang kita butuhkan. Ruang yang setara dengan pondok biasa dapat menampung lebih banyak pekemah, tapi privasinya melebihi pondok biasa dan fasilitasnya juga. Annabeth Chase, kau genius!"

Aku mendengarkan bunyi derap kaki dan teriakan penuh kemenangan dari kakak beradik Victor sementara mereka memperdebatkan modul siapa yang paling keren.

"Makasih," kataku kepada Chiron. "Genius memang merupakan tujuanku."

Rumah-rumah mungil buatanku menggenapkan jumlah pondok menjadi tujuh belas. Tiga unit lagi—Hebe, Tyche, dan Hecate—ditambahkan sesudah itu, sedangkan kru konstruksi siap untuk membangun lebih banyak lagi. Ketersediaan ruang masih mungkin menjadi persoalan kelak, tergantung seberapa banyak dewa yang akhirnya mesti kami representasikan. Namun, tahu, tidak? Tak seorang pun mengeluh bahwa rumah mungil buatanku terlalu kecil. Malahan, sewaktu lulus kuliah, aku mungkin akan menjajaki karier sebagai perancang rumah portabel berukuran mikro untuk demigod. Paling tidak, mending begitu daripada membangun kakus gerak cepat.[]



RUMAH BESAR

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Rumah empat lantai bercat biru langit dengan arsitektur ala zaman Victoria ini adalah mestika tulen. Beranda luas di sekeliling bangunan dapat menampung orang-orang yang hendak duduk-duduk untuk bermain kartu ataupun bersantai setelah sembuh dari penyakit. Ruang bawah tanahnya saat ini digunakan sebagai gudang penyimpanan selai stroberi, tetapi dapat juga dimanfaatkan untuk menyembunyikan demigod yang adakalanya menjadi gila selepas mengarungi Labirin. Lantai satu, yang terdiri dari kamar-kamar, ruang kesehatan, dan perpaduan ruang rekreasi/ruang rapat, dapat diakses dengan kursi roda, begitu pula kantor berdesain khusus yang berpanel-panel perunggu. Ruangan di lantai-lantai atas siap menampung tamu yang

menginap, sedangkan loteng, yang sekarang telah bebas dari penghuni berupa mumi kisut, digunakan untuk menyimpan segala macam barang buangan pekemah dan memorabilia.[]

MAKASIH JEPITNYA, YAH!

oleh Connor Stoll

Orang-orang menganggapku pencuri, tukang curang, pencopet, dan pembobol kunci. Mereka benar, tentu saja, tetapi ayolah—bagaimana lagi aku mesti menghabiskan waktu selagi menanti misi?

Ketika kakakku, Travis, berada di sini (dia sekarang di perguruan tinggi), kami menjelajahi tiap jengkal perkemahan terkecuali satu area: loteng Rumah Besar. Kami tidak sudi menjejakkan kaki di sana sementara Oracle *hippie* berkulit kisut masih bersandar di pojokan.

Namun, si Seram kemudian melepas roh dan remuk menjadi debu di beranda depan Rumah Besar. Kami melihat kesempatan emas dan sontak mengambilnya. Sementara semua orang menunggu untuk melihat apakah Rachel, sang Oracle baru, selamat dari kerasukan roh (bocoran: dia selamat), kami berputar ke pintu belakang Rumah Besar.

Pintu ternyata terkunci. (Ha!) Satu congkelan, tiga putaran, dan *BUM!*—kami sudah di dalam. Berkat misi-misi pemantauan terdahulu, kami tahu bagaimana caranya mencapai loteng. Kami menarik tangga ke bawah dan menyembulkan kepala melalui tingkap, untuk memasuki surga pencuri.

Kami mengabaikan rongsokan, seperti bangku lama berkaki tiga yang dahulu diduduki si Mumi. Namun, barang-barang lain seolah berteriak, *Ambil aku! Ambil aku!* Meminta dibebaskan dari penjara loteng yang berdebu. Mahkota kemilau yang bertengger di atas maneken di pojok jauh. Pedang dengan gagang zamrud

yang menggelayut di dinding. Jubah ala Elvis bertabur permatapermataan nan *menggiurkan*, yang entah mengapa disampirkan ke pundak beruang *grizzly* awetan.

Travis berencana untuk berlama-lama dan melakukan penggeledahan secara saksama. Namun, kemudian, tanpa sebabmusabab, berkas cahaya keemasan merekah dari lantai dan menyelimuti bangku kaki tiga Oracle. Cahaya padam secepat datangnya, sedangkan bangku lenyap begitu saja. Aku tidak tahu apa yang barusan terjadi. Mungkin Apollo memindahkan bangku ke pemilik barunya dengan teleportasi. Mungkin seseorang sembarangan saja menyemburkan berkas sinar penghancur ke arah kami. Siapa tahu anak-anak Hephaestus berbuat begitu, 'kan? Pokoknya, kami menjadi kalut. Kami putuskan untuk angkat kaki, kalau-kalau berkas cahaya aneh itu datang lagi dan mengenyahkan kami juga. Kami menyambar benda terdekat yang dapat kami jangkau—aku karung kanvas, Travis kotak kayu kecil—dan keluar dari loteng bahkan sebelum kami selesai mengucapkan Hermes Express.

Sekembalinya ke pondok, kami mengusir para demigod lain ke luar dan menyuruh mereka main di hutan atau apalah (kami berhak untuk itu, sebagai kepala pondok). Lalu, kami duduk untuk memeriksa pampasan.

Travis membuka tutup kotak. Matanya seketika membelalak. "Wow. Ini sekantong udara mistis."

Denyut nadiku mulai berpacu. "Seperti termos pemberian Ayah kepada Percy? Aku sudah lama menginginkan itu! Biar kulihat!"

Secara dramatis dan perlahan, Travis mengeluarkan wadah karet gepeng merah muda yang salah satu ujungnya bermoncong kecil. "Saksikanlah!"

Aku menepuk lengannya. "Itu bantal kentut, dasar bodoh."

Travis tertawa terbahak-bahak. "Iya, tapi tadi aku sempat mengelabuimu. Oke, giliranmu."

Aku merogoh karung dan mengeluarkan ... jepit barbeku.

Travis cengengesan. "Akan kau apakan itu? Kau bahkan tidak bisa memanggang roti tanpa menggosongkannya. Apa benda itu setidaknya terbuat dari perunggu langit?"

"Entahlah. Tapi, di sini tertulis: 'Untuk mengambil serbet Tartarus dari api'." Aku membalik jepit dan membaca sisi lainnya. "'Hanya untuk sekali pakai'." Kupandang Travis. "Demi dewadewi, apa pula maksudnya?"

"Nah, Connor," kata saudaraku, "aku yakin artinya adalah jepit itu hanya bisa digunakan satu kali."

"Tutup mulutmu." Aku hampir melemparkan jepit baruku kepadanya, tetapi kemudian mengurungkan niat. Entah mengapa, frase "serbet Tartarus" menggelisahkanku. Aku memutuskan untuk selalu membawa jepit itu—paling tidak, sampai aku berkesempatan mempergunakannya satu kali.

Untung saja, sebab belakangan, musim panas itu, serbet dari Tartarus *memang* muncul di api paviliun makan. Ceritanya panjang, tetapi andaikan aku tidak membawa jepit itu ... yah, aku tidak yakin bakal menulis ini sekarang.

Sementara itu, Travis sangat menyukai bantal kentutnya sampai-sampai dia tidur dengan benda itu pada malam hari. Paling tidak, dia mengklaim bahwa bunyi yang kudengar darinya dihasilkan oleh bantal kentut. Aku agak-agak kasihan kepada teman-teman sekamar asramanya di perguruan tinggi.

PAVILIUN MAKAN

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Berkat pilar-pilar marmer Yunani dan pemandangan terbuka ke langit di atas, fasilitas sisi laut yang menggoda ini seolah menjerit-jerit mengumumkan kemewahan klasiknya. Meja-meja besar, yang masing-masing diperuntukkan khusus bagi pondok tertentu, bisa memuat dua puluh orang. Taplak putih berpinggiran ungu menambah kesan berkelas. Menu terdiri dari segala jenis makanan yang terbayangkan, sedangkan sajian dihidangkan dan dibersihkan oleh dryad-dryad tercantik di hutan. Yang penting, jangan lupa memberi sesaji bakar untuk dewa-dewi sebelum makan! Oh, ya, abaikan juga retakan di lantai marmer—bekas tersebut adalah hasil kecelakaan kecil ketika zombi-zombi tanpa sengaja dipanggil dari Dunia Bawah. Tidak usah dikhawatirkan![]

PENGUMUMAN PAVILIUN MAKAN

HARAP DIINGAT:

Konselor kepala Hecate, Lou Ellen Blackstone, dan konselor kepala Hermes, Travis dan Connor Stoll, akan melakukan inspeksi pondok pagi ini. Pekemah veteran, tolong bantu rekan-rekan sepondok kalian yang baru. Seperti biasa, pondok tebersih dihadiahi kesempatan untuk mandi duluan; pondok terjorok wajib membersihkan istal pegasus.

KABAR TERBARU:

Saya mendapati bahwa dalam inspek si pondok hari ini, sejumlah barang pribadi ternyata hilang. Kakak beradik Stoll, tolong meng ha dap ke Rumah Besar.

Sekian.

KABAR TERBARU:

Kalian mungkin ingat bahwa pada inspeksi pondok hari ini, sejumlah barang pribadi dikira hilang. Saya katakandikira karena

ter nyata, Lou Ellen menyembunyikan barang-barang itu dengan cara memanipulasi Kabut. Tolong temui dia untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai kemun culan kembali barang-barang kalian. Pondok Hermes, mohon maaf.

Pondok Hecate, silakan ke istal pegasus. Blackjack dan Porkpie sudah menunggu.

Sekian.



AMFITEATER

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Terletak hanya selemparan batu dari pondok-pondok dewata, Rumah Besar, dan Bukit Blasteran, tempat berkumpul ini berupa bangku batu bertingkat yang melengkung mengitari panggung sentral. Bangku-bangkunya senyaman kursi mana saja di bioskop fana, sedangkan cakupan pandangnya tidak ada yang jelek. Jadi, silakan duduk, nikmati pendar cahaya api unggun, dan sumbangkan suara Anda untuk dengan gembira menyanyikan lagu-lagu favorit seperti "Nenek Seorang Gorgon" dan "Bukan Kumbaya Tapi Sparta!"[]



TOKO PERKEMAHAN

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Tragedi! Anda akhirnya mencapai perkemahan hidup-hidup—tetapi ujung-ujungnya mendapati bahwa sikat gigi Anda kelupaan! Anda boleh mengirimkan pesan-Iris kepada orangtua fana untuk minta dibawakan yang baru. Namun, apa Anda rela berkeliaran dengan napas bau drakon sampai sikat baru tiba? Oleh karena itu, datangi saja toko perkemahan! Mumpung di sana, pastikan untuk menengok lonceng angin edisi terbaru—tersedia jenis perunggu langit, perak, dan kerang laut—yang

sempurna untuk menafsirkan suara pohon-pohon pengucap ramalan! Jika penghias dahan tidak sesuai dengan selera Anda, bagaimana dengan satu set Mythomagic pelengkap, edisi Duel Duo Dewata? Kartu-kartu tersebut dilengkapi gambar holografis yang bisa berubah-ubah, dari aspek dewa Yunani menjadi Romawi dan sebaliknya. Dia Ares! Bukan, dia Mars! Bukan, dia Ares lagi! Saksikanlah dewa-dewi beradu dengan diri sendiri selama berjam-jam sampai pusing! Dari kaus sampai tas tenteng, toko perkemahan adalah persinggahan yang menyediakan semua kebutuhan Anda, apa pun itu.[]

MENCERMATI INVENTARIS

oleh Valentina Diaz

 \mathbf{Y} a ampun, aku serasa mau *mati* sewaktu melihat film orientasi Apollo. Cowok-cowok cakep bercelana renang yang keterlaluan pendeknya ... wah, iya banget!

Sebagai putri Aphrodite, aku selalu awas mengumpulkan inspirasi dari mana-mana untuk gaya busana "lama tetapi baru". Melihat gaya retro 1950-an itu, aku jadi teringat akan peti terkunci berlabel PAKAIAN LAWAS yang sempat kulihat di sebelah belakang toko perkemahan beberapa hari sebelumnya. Aku bermaksud untuk mengecek peti itu, tetapi Connor tidak akan pernah membiarkanku masuk ke balik konter untuk memeriksa isi peti. Dia teramat *menyebalkan*. Dia sama sekali tidak memahami konsep *lihat-lihat dulu, beli belakangan kalau cocok*.

Terilhami oleh film itu, kuputuskan untuk turun tangan sendiri. (Walaupun tanganku baru saja dimanikur.) Kupikir, siapa tahu aku menemukan gagasan untuk rancangan pakaian baru, jadi berangkatlah aku!

Sesampainya di toko, aku membuka paksa gembok peti (Connor sedang tidak ada). Aku takut kalau-kalau menemukan kaus lama bulukan, kaus kaki setinggi lutut (iiih!), dasi ramping, dan barang-barang lain dari abad kemarin. Namun, busana temuanku berasal dari masa yang jauh lebih lama daripada itu; tepatnya, bermilenium-milenium silam. Lapisan dalam dari kayu cedar dan berbungkus-bungkus potpourri ternyata ampuh menjaga kesegaran pakaian—betul, tidak?

Hal pertama yang menarik perhatianku mengenai pakaian-pakaian lawas itu adalah warnanya. Merah, kuning, hijau, biru, indigo; kesannya seolah Iris telah muntah ke baju-baju itu—yah, kau tahulah, dalam konotasi bagus. Aku terperangah, sebab aku selalu membayangkan bahwa orang-orang Yunani Kuno berpakaian serbaputih. Lihat saja pakaian yang dikenakan patung-patung marmer—betul, tidak? Kemudian, aku teringat perkataan Chiron suatu ketika: patung-patung dulu bercat warnawarni dan kini putih semata-mata karena cat sudah terkikis. Melihat pakaian-pakaian tersebut di peti, aku tersadar bahwa bangsa Yunani Kuno sesungguhnya *memang* mengenakan pakaian yang berwarna-warni. Aku menjadi bangga akan nenek moyangku.

Aku serta-merta mengenali beragam model busana. Yang terletak di bagian atas adalah *chiton*—baju mirip tunik sepanjang gaun untuk perempuan, sepanjang paha untuk laki-laki, dan (hihihi) superpendek untuk atlet pria. Di sebelah bawah, terhampar sejumlah *himation*, alias jubah, dan segelintir *peplos*. *Peplos* adalah kain besar segi empat yang dapat diubah menjadi praktis apa saja—mirip selendang pantai imut yang bisa dimanfaatkan sebagai atasan, rok terusan *halter-top*, rok terusan tak berlengan, sampai sarung. (Sempurna untuk yang ingin berbelanja sambil tetap mengirit, asal tahu saja.) Saking banyaknya garmen, aku takut ada yang terlewatkan olehku, maka aku mengambil sejumlah gantungan baju dan menyangkutkan pakaian demi pakaian ke sana.

"Asyik." Aku membelai kain linen dan wol. "Waktunya berdandan."

Selama satu jam berikutnya, aku mencoba semua (kecuali strophion—mirip sekali dengan kemben, yang sebaiknya tidak

dikenakan oleh perempuan mana pun, menurutku). Aku meminjam perhiasan dan alas kaki ala Yunani Kuno dari sekian banyak loker di toko untuk melengkapi busanaku. Aku sedang memelintir rambut ke atas kepala ketika melihat benda terakhir di dasar peti—barang yang kuyakini tadinya tidak ada di sana, kali terakhir aku melihat.

"Demi sabuk Aphrodite suci!" pekikku sambil mengeluarkan ... sabuk Aphrodite.

Tanganku gemetaran. Aku tahu segalanya mengenai pelengkap busana yang satu ini sekalipun tidak pernah melihatnya secara langsung. Aphrodite sangat berhati-hati dalam memilih waktu untuk mengenakannya. Dibuatkan untuk Mom oleh Hephaestus (sewaktu mereka masih akur), sabuk itu adalah ikat pinggang magis—lembaran lebar emas tatahan (dua puluh karat, jika aku tidak salah)—yang mengandung sihir. Konon, siapa saja yang melihat Mom mengenakan sabuk itu menjadi terbakar nafsu karena mendambakan dirinya. Bukan berarti dia membutuhkan bantuan untuk itu. Biar bagaimanapun, semua orang yang melihat Aphrodite pasti tersengsem kepadanya.

Selagi memegang sabuk ajaib itu, aku mau tak mau bertanyatanya akankah daya sihir benda ini mempan untukku. Aku mempertimbangkan untuk menjajal sabuk itu mengelilingi perkemahan. Aku akan iseng-iseng melewati pondok seorang cowok Brazil dan berhenti sebentar, sekadar supaya dia sempat melirik

Menggoda, pikirku. Namun, tidak.

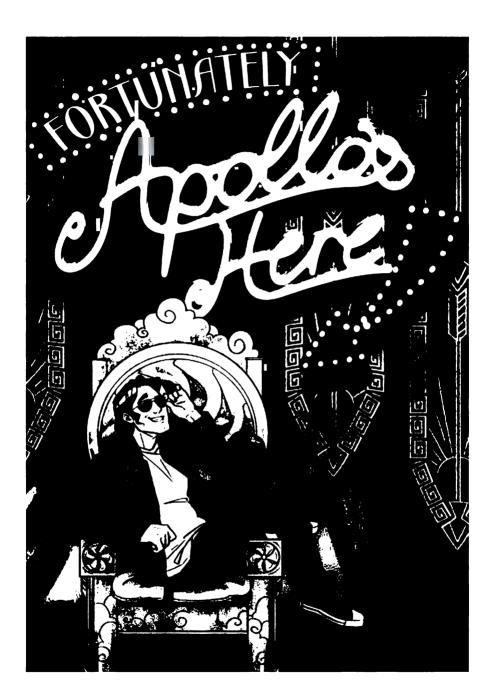
Aku melemparkan sabuk itu kembali ke peti. Mengapa? Karena aku pernah mendengar kisah bahwa Hephaestus membubuhkan kutukan ke dalam benda-benda buatannya. Sabuk itu barangkali tidak dikutuk, tetapi aku tidak mau mengambil risiko

mengaktifkan mantra yang sedang dorman. Lagi pula, benda magis apa pun yang digunakan oleh dewa-dewi adakalanya tidak dapat ditangani oleh demigod.

Setahuku, sabuk itu masih di dasar peti. Aku meninggalkan semuanya seperti sediakala ketika aku menutup toko. Namun, aku jadi penasaran ..., mengapa sabuk Ibu berada di sana? Akankah tiba saatnya ketika aku harus menggunakan sabuk itu, untuk keadaan darurat?

Namun, untuk saat ini, aku harus mengandalkan pesonaku sendiri untuk membuat orang-orang jatuh cinta kepadaku. Untung bahwa aku mewarisi bakat ibuku. Aku lumayan jago memikat orang sampai tersengsem[]





ADEGAN: Ruangan berhiaskan permadani-permadani gantung indah, lilin-lilin, dan karpet-karpet bernuansa ungu, merah, dan emas. Di tengah-tengah, berdirilah takhta keemasan di atas panggung. Apollo, yang mengenakan jins, kaus putih cemerlang, jaket kulit, dan kacamata hitam, sedang berleyeh-leyeh di takhta. Di dinding, tertera plang neon bertuliskan: untung apollo di sini!

APOLLO: Berikutnya!

[Seorang pekemah perempuan masuk]

Pemudi: Wahai Apollo Agung, Dewa Ramalan, akankah saya kelak

menemukan cinta?

APOLLO: Menemukan cinta? [maju ke kamera] Memang hilangnya

kapan?

[Tabuhan drum, diikuti tawa palsu]

APOLLO: Berikutnya!

[Seorang pekemah laki-laki masuk]

PEMUDA: Wahai Apollo Agung, Dewa Ramalan, akankah saya kelak

menjadi kaya?

Apollo: Siapa namamu, Nak?

PEMUDA: Albert, Apollo Agung.

APOLLO: Nah, Albert Apolloagung, kuprakirakan hanya ada satu

cara supaya kau kaya

PEMUDA: Cara apakah itu?

APOLLO: [maju ke kamera] Ubah namamu menjadi Hartawan.

[Tabuhan drum, diikuti tawa palsu]

APOLLO: Berikutnya!

[Seorang pekemah laki-laki lainnya masuk]

Ремира #2: Wahai Apollo Agung, Dewa Ramalan, akankah saya kelak mengetahui siapa orangtua dewata saya?

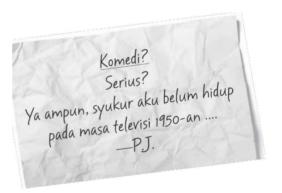
APOLLO: Anak Baik, jawabannya berada tepat di hadapanmu.

Pemuda #2 [menengok ke sana kemari]: Sungguh? Di mana?

APOLLO [berdiri dan merentangkan tangan lebar-lebar]: Tepat di hadapanmu.

Pemuda #2: Saya tidak mengerti. Adakah petunjuk yang terlewatkan oleh saya?

APOLLO: Betul bahwa ada petunjuk yang terlewatkan olehmu. [maju ke kamera] Malahan, kau pantas disebut *kelewatan*! [Tabuhan drum, diikuti tawa palsu dan rekaman tepuk tangan] —Dari sketsa komedi *Untung Apollo di Sini!*, ditulis dan dibintangi oleh Apollo[]





KEBUN DODONA

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Ssst! Punya lonceng angin? Suka limerick? Ingin mengetahui masa depan? Jika memang begitu, lewati Kali Zephyros dan Kepalan Zeus, kemudian bergegaslah masuki hutan yang menyimpan Oracle tertua di antara semua Oracle. Ayo. Tidak jauh lagi Ikuti saja bisik-bisiknya.[]



GUA ORACLE

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

 \mathbf{H} ai, Demigod! Apa Anda mendambakan tempat nongkrong bagus yang baru? Menurut kabar yang beredar, markas Oracle di Bukit Blasteran betul-betul asyik. Ruangan dihiasi dari atas sampai bawah dengan tirai ungu dan sofa mahabesar—lengkap dengan bantal-bantal lempar berwarna-warni segar, lho! Tengok pula mural di dinding, grafiti berupa kutipan, dan karya seni seru lain karya Oracle Delphi satu-satunya, Rachel Elizabeth Dare. Anda tahu apa kata orang: jika obor masih menyala, tinggal tunggu ramalan saja![]

KASUS GSPR

oleh Rachel Elizabeth Dare

Apa aku membuat kalian takut? Kuharap tidak. Sebagian besar pekemah baru menganggapku seram setengah mati karena aku tinggal paruh waktu di gua, kedatangan mimpi-mimpi mengerikan tentang kiamat, dan mencerocoskan ramalan-ramalan misterius sarat kata-kata ceria seperti *maut*. Aku sendiri tercengang, bisa-bisanya ada yang menganggap semua itu mencekam.

Aku menyampaikan ramalan pertama kurang dari semenit setelah menerima roh Delphi. (Jika kalian ingin mengetahui rangkaian peristiwa apa yang dipicu oleh kata-kata ramalan *itu*, tanyakan kepada pekemah mana saja yang pernah menjadi saksi hidupnya. Jika kalian ingin bertanya kepada almarhum pekemah yang menjadi saksi kejadian, Nico di Angelo mungkin bisa mengatur pertemuan.) Kupikir aku sudah siap menjalani pengalaman itu. Soalnya, aku sudah menyalurkan beragam visi dan melihat yang aneh-aneh praktis seumur hidup. Apa bedanya dengan melebur secara mental dengan roh kuno?

Jawabannya: beda sekali. Untung Dewa Apollo siaga membantuku ke Rumah Besar.

"Kau mengalami GSPR," katanya sambil menuntunku menaiki tangga dan merebahkan diri ke tempat tidur rumah sakit yang kosong.

"GSPR? Apa itu?" tanyaku, tepat sebelum aku muntah ke tong terdekat.

"Gejala stres pasca-ramalan. Berbaring saja dengan tenang. Nanti juga berlalu."

"Anda yakin?"

Dia cemberut. "Halo? Dewa Ramalan, ingat?"

"Mengenai itu," kataku. "Kenapa Anda membutuhkan Oracle? Kenapa Anda tidak menjajakan sendiri saja ramalan-ramalan Anda?"

Dia mendongak ke angkasa dan menyuguhkan jawaban dalam bentuk haiku:

"Aku sang surya. Jiwa bebas yang tak mau kerja kantoran."

Aku mempertimbangkan untuk menanyakan apakah *mau* memang dibaca sebagai satu suku kata dengan *-au* sebagai diftong alih-alih sebagai dua suku kata. Namun, kuputuskan untuk mengurungkan niat karena sebagai Dewa Puisi, dia pasti tahu mana yang benar.

Kemudian, aku menyuarakan satu pertanyaan lagi. "Kenapa Oracle tidak boleh punya pacar?"

Aku tidak yakin apa sebabnya aku bertanya. Aku tidak tertarik kepada siapa-siapa. (Tidak lagi, lebih tepatnya.) Kurasa, aku hanya penasaran.

Apollo tidak serta-merta menjawab. Dia justru mencabut selembar daun dari dahan *laurel* di dekat sana dan meremukkan daun dengan jempol dan telunjuknya. Bau tajam seketika menguar ke udara.

"Cinta bisa mengeruhkan pikiran," dia akhirnya berkata. "Oracle yang penglihatannya buram tidak berguna." Suara Apollo

penuh duka dan teringatlah aku bahwa dia pernah jatuh cinta habis-habisan kepada nymph bernama Daphne yang berubah menjadi pohon *laurel* demi meloloskan diri dari godaan asmara Apollo. Kurasa, Apollo tahu tentang pikiran yang keruh berdasarkan pengalaman sendiri.

Aku mengubah topik. "Kenapa ramalan mesti sangat membingungkan? Maksud saya, kenapa saya tidak bisa langsung saja mengatakan apa yang akan terjadi?"

Apollo mendesah, seakan sudah sejuta kali menjawab pertanyaan yang sama (mungkin memang begitu, sebab dia kekal). "Itu sama mengasyikkannya seperti *jigsaw puzzle* yang hanya terdiri dari dua keping. Misteri, intrik, isyarat mengenai bahaya, rima yang tak biasa—karena itulah sebuah ramalan menjadi gampang diingat! Contohnya ini:

"Kartu remi dan tenis meja, nektar dan kubus ambrosia, Loteng yang dihuni Oracle, macan tutul tak berbadan,

Centaurus berkursi roda, cowok anggur yang tengah menjalani masa hukuman,

Omphalus Blasteran ini akan menyambut anak setengah dewa mana saja."

Sekadar buka-bukaan: aku harus mencari arti kata *omphalus*. Omong-omong, suku kata pertama dibaca *em* seperti *empat*. Kata itu berarti *pusar*, atau pusat dari sesuatu, bukan udel. Namun, kita mungkin bisa saja menggunakannya untuk membuat temanteman terkesan. *Aku barangkali akan menindik* omphalus-*ku ketika sudah dewasa*. Atau, untuk mengejek musuh-musuh kita. *Kau sungguh tidak tahu di mana letak* omphalus-*mu? Ha-ha-ha!*

Sayangnya, renungan mengenai pusar baru muncul belakangan. Pada saat itu, Apollo memandangiku penuh harap.

"Baiklah," kataku. "Ramalan kentara sekali menjabarkan Chiron, Dionyus, dan Rumah Besar."

"Bagimu kentara, memang," Apollo mengiakan. "Tapi, bagaimana kalau kukatakan bahwa secuil ramalan itu disampaikan lebih dari seribu tahun lalu?"

Aku mendadak membayangkan orang-orang pada masa ketika mereka mendengar kata-kata *kartu remi, tenis meja*, dan *cowok*. Hanya dewa-dewi yang tahu bagaimana mereka menafsirkan kata-kata itu. Makanan? Senjata? Pakaian? Mereka tidak akan tahu. Dan, apa kira-kira pendapat Chiron mengenai centaurus yang berkursi roda?

Kejelasan melanda seperti kain basah dingin yang menampar mukaku. Kecuali mereka kekal, orang-orang yang mendengar ramalan itu meninggal tanpa mengetahui artinya. Mereka mungkin saja menjadi gila atau bahkan tewas menjalani misi dalam rangka meretas maknanya.

Memikirkan itu, aku menjadi sangat sedih, kemudian waswas sekali akan ramalan-ramalan yang mungkin akan kuutarakan kelak. "Apollo," bisikku, "akankah kata-kata saya memberangkatkan orang untuk menjalani misi sia-sia?"

"Oh, Rachel." Apollo menepuk-nepuk lenganku untuk menghibur. "Ya."

"Wah, hebat amat." Aku tidak bermaksud untuk terkesan getir, tetapi sejujurnya, aku mulai ragu-ragu akan pekerjaan sebagai Oracle.

Apollo lalu berdiri. "Kau butuh tidur," katanya. "Tapi, sebelum aku pergi, aku punya sesuatu untukmu." Dia menunjuk langitlangit. Berkas cahaya keemasan memancar dari ujung jarinya.

Sesaat berselang, kado yang dibungkus sembarangan dengan kertas emas jatuh bergedebuk ke sampingku. (Belakangan, aku baru tahu bahwa berkas cahaya itu hampir membuat kakak beradik Stoll terkena serangan jantung.) "Bukalah."

Kado itu ternyata berupa bangku reyot berkaki tiga. "Eh ..., makasih?" ujarku.

"Ini yang asli," Apollo memberitahuku. "Dari Delphi. Barubaru ini dari loteng Rumah Besar, lebih tepatnya. Sudah terlampau lama bangku itu teronggok di bawah pantat pendahulumu."

Pemahaman merekah di benakku. "Ini tripod Delphi yang *itu*. Yang diduduki Oracle pertama beribu-ribu tahun silam. Anda memberikannya kepada saya?"

"Aku bisa saja membiarkanmu coba-coba mencurinya, barangkali," kata Apollo sambil garuk-garuk kepala, "tapi Herakles pernah mencoba dan dampaknya tidak enak. Dia dihukum mengerjakan tugas-tugas perempuan selama setahun."

Aku mengangkat alis. "Maaf? Tugas-tugas perempuan?"

Apollo melambai dengan gaya meremehkan. "Pekerjaan rumah tangga, beres-beres, apalah. Menurut kacamata seorang pria banyak omong seperti Herakles, mencuri piring dan menyapu lantai adalah pukulan bagi egonya, yang memang layak dia terima." Sang dewa menepuk-nepuk bangku penuh kasih sayang. "Sudah banyak bokong perempuan perkasa yang berdiam di sini."

"Saya merasa terhormat bisa turut menyumbangkan pantat ke daftar panjang tersebut." Saat kata-kata itu keluar dari mulutku, aku tersadar bahwa aku serius. Baik atau buruk, aku adalah Oracle Delphi yang baru. Aku merayakan peristiwa bersejarah itu dengan muntah lagi.

Suasana di guaku agak sepi akhir-akhir ini (kecuali kalian memperhitungkan kejadian ketika aku mengamuk sampai menghapus mural, membalikkan sofa, dan merobek-robek tirai—mudah-mudahan tidak). Entah mengapa, pelita ramalan telah padam dan Apollo belum bisa menyalakannya kembali.

Namun, jangan khawatir. Kuprediksi bahwa aku pasti sudah menyemburkan asap hijau dan ramalan membingungkan lagi pada saat kalian siap menjalani misi. Tidak lama berselang, pastinya. Begitulah menurut firasatku[]

PEMBATAS MAGIS

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

 ${f B}$ osan tinggal bersama manusia fana yang bau badan, cerutu, dan bawang putih? Kalau begitu, melangkahlah ke balik pembatas dan tinggalkan aroma menusuk di belakang! Diberdayakan oleh Kabut terkuat dan dijamin menghalau monster paling ulet* dan manusia paling iseng sekalipun, pembatas tak kasatmata yang mengelilingi Perkemahan Blasteran ini memberikan perlindungan magis terbaik untuk kaum demigod. Dan, bukan hanya itu! Sebagai bonus tambahan, di balik batas-batas perkemahan, cuaca musim semi nan nyaman akan melingkupi kita sepanjang tahun. Jadi, jika Anda siap mengucapkan selamat tinggal kepada bau bacin, tanah becek, dan maut yang sudah pasti, silakan masuk lewat pembatas hari ini juga!

^{*} Dengan perkecualian tertentu, misalkan pasukan penginvasi dan patung raksasa garang yang bisa bergerak.



PINUS THALIA DAN BULU DOMBA EMAS*

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

 ${f D}$ iciptakan sendiri oleh Zeus untuk menampung daya hidup putrinya yang sekarat, Thalia Grace, pohon tenar ini merupakan batas paling timur Perkemahan Blasteran. Pohon pinus tumbuh subur selama lima tahun, memperkuat perbatasan dengan sihirnya. Kemudian Luke Castellan, antek-antek keji Kronos, meracuni pohon tersebut dengan bisa piton tetua. Pohon nan bersusah payah tangguh mempertahankan itu mesti keberlangsungannya, sampai Bulu Domba Emas, selimut mistis kuno dari bulu seekor domba jantan terbang, memulihkan kembali kesehatannya. Daya penyembuh Bulu Domba Emas bahkan membebaskan Thalia dari kungkungan pinus-dalam keadaan bebas getah, pula! Dewasa ini, Bulu Domba Emas dan Athena Parthenos semakin mengokohkan medan pelindung perkemahan, tetapi pohon pinus tetap menjadi simbol dari keberanian Thalia Grace. Aromanya juga harum sekali.[]

^{*}Berani mendekat, tanggung sendiri risikonya. Peleus sang naga penjaga *kelihatannya* saja sedang tidur.

MENENGOK KE DALAM DARI LUAR

TELEKONFERENSI DENGAN SALLY JACKSON DAN FREDERICK CHASE

oleh Thalia Grace dan Leo Valdez

THALIA: Leo, apa alat perekam bodoh ini sudah kau perbaiki? Apa? Aku tidak bisa mendengarmu! *Apa?* Demi dewa-dewi, dan orangorang masih bertanya kenapa aku bergabung dengan Pemburu Arte—oh. Hai, Semuanya. Rupanya aku mennonaktifkan suara Leo.

LEO: Kau akan terkejut kalau tahu seberapa sering orang melakukan itu kepadaku.

THALIA: Masa? Jadi, kami akan berbincang dengan Sally Jackson, ibunda Percy, dan Frederick Chase, ayahanda Annabeth, melalui telekonferensi empat arah yang kata Leo—dia *bersumpah*—pasti berfungsi dengan lancar.

LEO: Apa aku sempat bersumpah? Tidak demi Sungai Styx. Aku sudah belajar dari pengalaman!

SALLY: Halo, Thalia Sayang. Kau kelihatan *punk* sekali hari ini. Dan Leo—

LEO: Panas membara seperti biasa, betul?

SALLY: Berasap, lebih tepatnya. Asap membubung dari kausmu.

LEO: Ups. Biar kumatikan. Beres.

THALIA: *Jadi* ..., kami di sini untuk mengorek pendapat orangtua fana mengenai Perkemahan Blasteran. Ms. Jackson, Dr. Chase,

Anda tidak pernah menginjakkan kaki ke perkemahan, betul 'kan?

SALLY: Betul. Meskipun aku bisa melihat ke balik ilusi Kabut lebih daripada kebanyakan manusia biasa, aku tidak bisa melewati pembatas magis. Kuduga, kalau ada yang memberiku izin eksplisit untuk masuk, aku mungkin bisa, tapi itu hanya perkiraanku. Aku paling banter hanya pernah mendekati puncak Bukit Blasteran dan, sejujurnya, aku enggan mencobanya lagi.

LEO: Iya, bisa-bisa Peleus sang naga menjadikan Anda camilan. Atau, Athena Parthenos mungkin juga menembak Anda dengan mata sinar lasernya. Tunggu dulu ..., apa betul patung itu memiliki mata sinar laser atau aku cuma berangan-angan kosong? Bukan berarti aku ingin *Anda* ditembak, Mrs. J.

Sally: Terima kasih, Sayang. Aku terhibur sekali mendengarnya.

THALIA: Anda bagaimana, Dr. Chase?

FREDERICK [meletakkan pesawat model yang sedang dia utak-atik]: Hmm? Oh, iya. Perkemahan. Tidak, aku tidak pernah ke sana. Tapi, dari sudut pandang historis, perkemahan itu menarik untuk dikaji. Berdasarkan yang pernah Annabeth sampaikan kepadaku, satu-satunya manusia biasa yang bisa masuk dengan selamat tanpa diundang adalah Rachel Dare.

Thalia: Kudengar tukang antar piza pernah ..., tapi cerita itu mungkin hanya legenda perkemahan. Ms. Jackson, Anda mungkin ingat aku sempat di sana—sebagai pohon pinus—kali pertama Percy masuk. Tapi, aku pribadi tidak ingat karena ... namanya juga pohon.

SALLY: Aku sendiri juga tidak ingat secara mendetail.

FREDERICK: Dengar-dengar ada Minotaurus?

SALLY: Aku tidak ingat tentang Minotaurus sama sekali.

THALIA: Kali pertama aku ke sana, kurang lebih juga begitu. Satu saat melawan monster, saat berikutnya—*DUAR!*—mengeluarkan getah pohon.

FREDERICK: Astaga, Thalia, aku baru ingat ..., aku belum mengucapkan terima kasih kepadamu karena sudah menyelamatkan nyawa Annabeth hari itu!

THALIA: Tidak apa-apa, Dr. Chase. Itu cerita lama.

FREDERICK: Barangkali aku bisa mengirimimu ini: model pesawat Kinner Airster 1921 bersayap ganda yang digunakan oleh Amelia Earhart. Aku baru saja menyelesaikannya. Replika yang cantik!

THALIA: Sungguh, tidak perlu. Tapi, bisa Anda beri tahukan kepadaku apakah sekarang, setelah situasi di dunia demigod relatif lebih tenang, Anda berdua ingin melihat Perkemahan Blasteran dengan mata kepala sendiri?

Sally: Wah ..., ya, tentu saja, asalkan tidak ada Minotaurus atau, ah, rintangan yang menembakkan sinar laser. Malahan, selepas musim panas pertama Percy di sana, aku *sempat* menanyakan kepada Chiron apakah dia bersedia membuka perkemahan barang satu hari saja supaya keluarga dapat berkunjung. Keluarga fana, maksudku.

LEO: Kutebak, Chiron bilang tidak.

SALLY: Ya.

LEO: Tunggu ..., apa dia mengiakan?

SALLY: Bukan, katanya tidak.

LEO: Aku bingung.

THALIA: Sudah biasa, 'kan?

SALLY: Chiron menyampaikan kepadaku bahwa dia pernah mengadakan hari kunjungan, satu kali, kira-kira seratus tahun lalu. Tapi, acara itu tidak berjalan mulus.

Thalia: Apa yang terjadi?

SALLY: Entah bagaimana, eidolon, manticore, dan seekor Kuda Poni Pesta yang mendongkol mengetahui tentang acara itu. Eidolon merasuki saudari tiri seorang pekemah, si centaurus mengenakan topi tak kasatmata, dan manticore menyamar sebagai anjing milik salah satu keluarga. Mereka menginfiltrasi perkemahan.

THALIA: Bukan rencana jelek, sekalipun aku pribadi lebih memilih serangan frontal.

SALLY: Tipu daya mereka mungkin saja tidak ketahuan andaikan si centaurus memiliki kecerdasan setara *kopis* alih-alih pisau tumpul. Dia tidak bisa menahan keinginan untuk pamer saat ekshibisi panahan. Dia sempat memanah tepat sasaran tiga kali, tapi kemudian ada yang menyadari bahwa busurnya melayang di udara.

THALIA: Bagaimana dengan manticore dan eidolon?

SALLY: Mereka memergoki si manticore memukul bola voli. Dengan sengat ekornya, bukan memukul bola melampaui net.

THALIA: Voli sudah ada seratus tahun lalu?

FREDERICK: Ya, betul! Voli atau *mintonette*, istilah aslinya dulu, diciptakan pada tahun 1895 oleh William G. Morgan di—maaf. Sekali dosen, selalu dosen.

SALLY: Yang paling merusak adalah eidolon. Dia melemparkan sejambangan api Yunani ke dinding panjat, yang kemudian menetes-neteskan lidah api sampai berjam-jam. Karena kejadian

itulah Chiron mencetuskan gagasan untuk menambahkan lava sebagai fitur permanen di dinding, asal tahu saja.

THALIA: Itulah Chiron. Selalu mencari-cari cara untuk mengubah tantangan berpotensi maut menjadi tantangan berpotensi maut yang lebih riskan lagi. Jadi, bagaimana nasib para penyusup?

LEO: Festus!

FREDERICK: Amin.

SALLY: Kurasa maksud Leo adalah Festus, naga perunggunya.

LEO: Tidak lain dan tidak bukan! Kalian tahu dia aslinya dibuat untuk menjaga perbatasan, 'kan? Berdasarkan yang kudengar, dia dulu berbadan pembunuh. Dalam arti sebenarnya—pelat-pelat eksteriornya bercucuk-cucuk, jadi dia bisa menggunakan badannya untuk membunuh. Wah, taruhan, dia pasti menggencet si manticore untuk memulangkannya langsung ke Tartarus!

SALLY: Chiron memang menyebut-nyebut penggencetan. Untuk eidolon, anak-anak Aphrodite mesti bersatu padu mengerahkan kesaktian untuk membujuk roh itu dengan *charmspeak* supaya mau keluar dari tubuh sang gadis.

LEO: Si centaurus bagaimana?

Sally: Chiron menguak penyebab di balik kemarahan rekannya sesama centaurus—karena tidak memperoleh jatah *root beer* yang adil kali terakhir dia datang ke perkemahan. Karena Chiron baik hati, dia mempersilakan centaurus itu kembali ke sukunya tanpa peringatan. Tapi, perkemahan tidak pernah membuka hari kunjungan lagi sejak saat itu.

Thalia: Rasanya aku mengerti alasannya. Dan, kalau kupikir-pikir, hari untuk keluarga mungkin akan memilukan bagi sejumlah

pekemah yang tidak *punya* keluarga. Misalkan saja ... siapa yang akan datang mengunjungiku? Atau Leo?

LEO: Itu kan kau sendiri, Cewek Pohon. Keluargaku mungkin tidak banyak, tapi semua gadis akan mengerumuniku seperti ngengat yang mengerubungi nyala apiku. Ah, mantap!

THALIA: Ah, huek.

FREDERICK: Sudah, sudah. Akan kami tengok kalian berdua! Anu, maksudku, kalau *betul* kalian membuka hari kunjungan dan kalau aku ingat untuk menandai tanggal itu di kalender

SALLY: [batuk-batuk] Menurutku, yang penting adalah aku tahu Percy dan kalian semua memiliki suaka aman yang bisa kalian datangi. Aku tidak merasa harus melihatnya sendiri secara langsung. Aku sudah merasa tenang karena tahu bahwa ketika putraku berada di sana, dia bersama teman-teman yang senantiasa menyokongnya.

LEO: Juga menggandeng, memapah, dan menggendongnya. Tapi, aku tidak mau menggendong, soalnya berat.

SALLY: Walau begitu, ada sesuatu yang aku ingin agar direkam. Sesuatu yang menurutku akan disepakati oleh semua orangtua fana.

THALIA: Baik. Silakan, Ms. Jackson.

Sally: Demigod, kami sayang kalian.

FREDERICK: Setuju.

SALLY: Tapi, kalau kalian tidak sering-sering mengirimi kami pesan-Iris, akan kami minta Pak Pelatih Hedge untuk menggerecoki kalian. Jaga diri kalian dan buat kami bangga. Selalu![]



ATHENA PARTHENOS

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Baru-baru saja diselamatkan dari belitan sarang laba-laba mahabesar di perut Roma, patung Dewi Athena *chryselephantine** tak ternilai setinggi dua belas meter ini berhiaskan mahkota sphinx dan griffin, patung Dewi Nike yang bisa digenggam, tameng, dan ular. Patung tersebut memancarkan sihir protektif nan galak dari rumahnya yang anyar di puncak Bukit Blasteran.

*chryselephantine: ukiran dari emas dan gading

PEPLOS UNTUK ATHENA

oleh Malcolm Pace

Tanya siapa saja dan mereka pasti memberi tahu bahwa aku ini cowok berkepala dingin. Mementingkan logika, pantang sok-sok dramatis. Tipe demigod yang lebih suka berpikir dulu, meloncat belakangan. Bawaan sebagai anak Athena, menurut tebakanku.

Jadi, aku agak kalap sewaktu kedatangan visi.

Demigod sering bermimpi buruk—sebagaimana yang, aku khawatir, akan segera kalian rasakan sendiri. Namun, visi-visi tersebut muncul ketika aku terjaga. Aku sedang berjalan, tidak mencemaskan apa pun di dunia ini, lantas—DUAR! Otakku mendadak dibanjiri aneka citra mengenai festival Yunani. Aku melihat ajang atletik seperti di Olimpiade, plus lomba musik, pembacaan puisi, dan bahkan kontes kecantikan. Aku menyaksikan pemenang menerima se-amphora minyak zaitun (yang teramat bernilai ketika itu). Aku mencermati arak-arakan yang diakhiri dengan ritual menyampirkan kain besar berwarna ke patung kayu Athena berukuran besar.

Tontonan ini berkelebat lewat di benakku pada empat kejadian terpisah. Ketika tayangan ulang muncul lagi untuk kali keempat, aku sudah gemas karena menginginkan jawaban. Pertama, festival apa, sih, itu? Dua, dari mana visi-visi tersebut berasal? Dan, tiga, mengapa aku yang mengalaminya?

Pertanyaan pertama kutemukan jawabannya dengan cara menggali sana sini di perpustakaan riset pondok kami. Dalam salah satu buku, terkuburlah paparan mengenai sebuah festival bernama Panathenaia Raya yang diadakan empat tahun sekali di Athena untuk menghormati ibuku. Aku mendapatkan informasi bahwa patung kayu itu adalah Athena Polias, yang berarti Athena "dari kota", sedangkan kain tersebut adalah *peplos* istimewa (busana multifungsi yang dapat dikenakan sebagai rok sekaki, gaun, selendang, atau—demi dewa-dewi, aku kedengaran seperti Valentina! Maaf!) dengan rajutan yang menggambarkan kemenangan-kemenangan terhebat Athena, seperti ketika dia mengalahkan Enceladus, si raksasa.

Jadi, yang kulihat adalah Panathenaia Raya. Kini, aku tinggal mencari tahu dari mana visi itu berasal dan apa sebabnya aku melihat visi tersebut.

"Dari mana" ternyata mudah dijawab. Tiap kali visi itu mampir ke benakku, aku berada di dekat Bukit Blasteran. Oleh sebab itu, menurut otakku yang logis, sesuatu yang berada di daerah itulah yang mendatangkan visi. Kesimpulan: sesuatu tersebut adalah Athena Parthenos.

Jika menurut kalian tidak mungkin, naik saja ke Bukit Blasteran dan rasakan sendiri kekuatan Athena Parthenos. Patung itu memancarkan daya sihir. Matanya mengikuti kita. Saking miripnya dengan makhluk hidup betulan, kita menyangka patung itu bisa saja bicara. Percayalah kepadaku, begitu kalian merasakan kekuatannya, kalian akan paham apa sebabnya aku menyimpulkan patung tersebut menyalurkan adegan-adegan masa lalu ke dalam benakku.

Jadi, yang belum terpecahkan adalah penyebabnya. Aku menelaah beberapa kemungkinan, tetapi selalu kembali ke salah satu: Mom bermaksud menyampaikan pesan tersirat, yang sebenarnya tersurat sekali. Aku menduga dia merindukan penyelenggaraan festival yang dipersembahkan khusus untuknya. Lewat perenungan lebih lanjut, kusimpulkan bahwa dia ingin

membangkitkan kembali festival itu di Perkemahan Blasteran sini. Dia tidak akan menyampaikan keinginan itu secara terangterangan, tentu saja. Menuntut agar dihormati tidak sejalan dengan gayanya. Karena itulah dia memanfaatkan patung sebagai perantara.

Namun, sekadar supaya pasti, aku membisikkan kesimpulanku kepada Athena Parthenos. Ya, berbicara kepada patung memang konyol dan, tentu saja, patung itu tidak menjawab. Mom juga. Tidak secara langsung, lebih tepatnya. Namun, malam itu, seamphora minyak zaitun muncul di samping tempat tidurku. Itu adalah pertanda bahwa entah dia mengiakan kisikanku atau ingin aku membuat piza sebanyak-banyaknya. Kutebak yang pertama.

Keesokan paginya, aku memberi tahu saudara-saudaraku dan Chiron. Anak-anak Athena setuju agar kami merayakan kembali festival itu. Chiron sendiri pernah menghadiri Panathenaia dahulu kala, maka dia dengan sigap memberi kami izin untuk proyek tersebut.

Panathenaia perdana Perkemahan Blasteran dijadwalkan akan digelar Agustus mendatang, bertepatan dengan tanggal pelaksanaan festival yang asli dan hari "kelahiran Athena dari kepala Zeus". Dengan demikian, anak-anak Athena memiliki waktu sekitar setahun untuk membuat patung kayu Athena Polias, merajut peplos raksasa, mengorganisasi aneka lomba, dan merencanakan pawai. (Sejumlah saudaraku menyarankan agar kami membuat peplos untuk Athena Parthenos saja, tetapi pertama-tama, menurutku di Long Island tidak tersedia kain yang mencukupi untuk membuat ponco sebesar itu dan kedua, bukan itu yang dilakukan oleh warga Athena Kuno. Mereka menggunakan patung kayu yang dibuat khusus untuk festival.

Aku ingin melakukan pendekatan yang tradisional karena inti dari kegiatan ini adalah kembali menghidupkan tradisi.)

Apakah aku khawatir kalau-kalau persiapan kami tidak selesai tepat waktu? Tidak. Sebagai anak Athena, perencanaan yang terorganisasi mengalir dalam darah kami. Selain itu, pekemah-pekemah lain sudah mengajukan diri untuk membantu. Jika kalian ingin turun tangan, formulir pendaftaran tertempel di pintu Pondok Enam.

Bagaimana dengan Mom? Kurasa dia senang. Kali terakhir aku dekat-dekat dengan Athena Parthenos, aku bersumpah dia berkedip.[]





ADEGAN: Apollo berlari mundur di pantai sambil memanah dengan busur keemasannya. Dia diikuti para pekemah dengan perlengkapan tempur yang berlari dalam formasi militer.

APOLLO: Kata kabar berita!

Pekemah: Kata kabar berita!

APOLLO: Dewa Surya pandai memanah!

Pekemah: Dewa Surya pandai memanah!

APOLLO: Busurnya dari emas!

Pekemah: Busurnya dari emas!

APOLLO: Aw! [Apollo tersandung dan jatuh terjengkang] Aku jatuh

ke pasir!

Рекеман [berlari-lari kecil mengelilinginya]: Aw! Dia jatuh ke pasir!

Apollo: Aku sengaja, jadi jangan tertawa!

Pekemah: Dia sengaja, jadi jangan tertawa!

APOLLO [berusaha untuk bangkit, tetapi terjatuh lagi]: Ow! Betis dewataku sakit!

PEKEMAH: Ow! Betis dewatanya sakit!

APOLLO [matanya menyala-nyala berang dan sekujur tubuhnya mulai menyala terang]: Kalau kalian masih sayang nyawa

Рекеман: Kalau kami masih sayang nyawa

APOLLO [bercahaya semakin terang]: JANGAN ULANGI KATA-KATAKU!

Рекеман: JANGAN—eh

—Yel-yel militer yang digubah, dinyanyikan, dan diakhiri mendadak oleh Apollo

Adegan.

<u>Terbaik</u>.

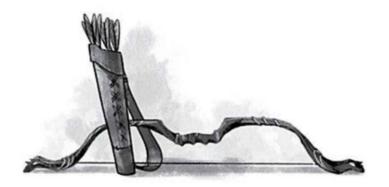
—P.J.



GUDANG SENJATA

Dipersembahkan oleh Pele sang Palikos

Berlokasi sentral dan dipenuhi—sampai ke kasau—dengan tombak, pedang, tameng, belati, busur beserta panah, dan pentungan, gudang ini wajib didatangi oleh siapa saja yang membutuhkan senjata mematikan. Asal rajin menggali sana sini, siapa tahu Anda malah menemukan senjata yang berdaya sihir. Oleh sebab itu, jangan tunda-tunda lagi—penikam, penyabet, penyayat, atau penggetok yang Anda dambakan sudah menanti![]



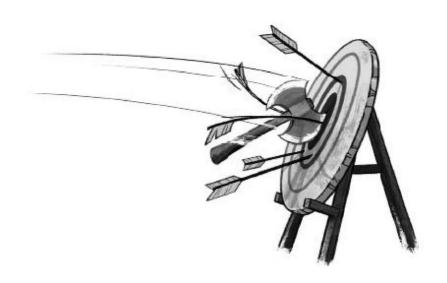


DINDING PANJAT

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Di manakah keasyikan identik dengan lava? Di dinding panjat, tentu saja! Aslinya diciptakan untuk mengasah refleks dan menguji koordinasi antara mata dan tangan, dinding panjat kini menjadi lokasi andalan bagi pekemah untuk latihan menjerit dari hati sanubari. Jika insiden jatuh dari pertengahan dinding tidak mengharuskan Anda untuk menginap di ruang kesehatan Rumah

Besar, benturan dengan dinding atau lelehan magma niscaya berdampak demikian. Jadi, silakan naik—yang penting, jangan menengok ke bawah![]



ARENA PERTARUNGAN DAN PANAHAN

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Dibandingkan area-area lain di seluruh perkemahan, di zona pertarungan bundar inilah darah demigod paling banyak tertumpah. Jadi, apa lagi yang Anda tunggu-tunggu? Kenakan tameng dada dan bersiaplah untuk berkeringat, sebab olahraga yang satu ini akan memacu Anda sampai ke batas ketahanan maksimal! Anda akan menggerakkan semua otot untuk menyabet dengan pedang, menikam dengan tombak, memukul dengan tameng, dan menusuk dengan belati. Padahal, itu baru pemanasan! Sekarang, setelah darah Anda mengalir deras (di

dalam tubuh, di luar tubuh, di mana saja), sudah waktunya mengetes logam Anda dengan orang-orangan jerami—atau mengetes *nyali* Anda dengan lawan yang hidup. Namun, harap dicamkan: jika terkena dampak sungguhan dan darahnya juga sungguhan, siagalah selalu!

Lebih suka menyerang dari jauh? Beres! Selemparan galah saja dari arena pertarungan, terletak arena panahan yang dilengkapi sederet target warna-warni, pusatnya menantang Anda untuk memanah secara jitu. Jangan lupa untuk berhati-hati, supaya Anda tidak menjadi sasaran proyektil yang tersasar![]

TANTANGAN MASA DAMAI ALA ANAK ARES oleh Ellis Wakefield

Untuk menjadi konselor kepala yang hebat, kita tidak bisa hanya mengandalkan status sebagai kakak tertua di pondok. Kita harus memiliki sifat-sifat pemimpin—pandai, kuat, tegas, berani—juga tak kenal takut sebagai petarung. Clarisse La Rue, konselor kepala kami yang terdahulu, memiliki semua karakter tersebut dan malah lebih. Sherman Yang? Kalau dia, aku kurang yakin.

Sherman mengambil alih jabatan Clarisse ketika dia meninggalkan Perkemahan Blasteran untuk kuliah. Sherman tipikal anak Ares yang garang berotot, menggandrungi konflik berdarah, dan mencemooh kedamaian. Sekalipun sifat-sifat tersebut mengesankan, aku tetap saja bertanya-tanya cukupkah semua itu untuk memimpin pondok kami? Yang lebih penting, cukupkah sifat-sifat itu untuk memimpin kami meraih kemenangan atas pondok-pondok lain? Jika tidak ..., yah, mari kita katakan saja bahwa aku diam-diam memperhatikan Sherman untuk mencari tahu titik lemahnya.

Tidak lama setelah Sherman menduduki kedudukan sebagai konselor kepala, pondok Ares memperoleh nilai jelek dalam inspeksi harian di perkemahan. Salah seorang saudariku meninggalkan sepiring makanan panggang manis lengket di kolong tempat tidurnya sampai dikerubungi semut. Bukan myrmeke raksasa—mereka lebih menyukai benda-benda gemerlapan ketimbang daging asap. Sesungguhnya, boleh juga jika myrmeke datang untuk menyerang. Suasana tenang sekali akhir-akhir ini sampai-sampai aku tidak keberatan beradu barang

beberapa ronde dengan monster-monster itu, pedang versus mandibula.

Pokoknya, hari itu kami bertugas di arena pertarungan dan panahan. Aku gemar berlatih di zona pertarungan, tetapi beresberes setelah itu dan mempersiapkan segala hal untuk sesi latihan berikutnya? Aku lebih memilih berhadapan dengan Singa Nemea dan, berdasarkan air muka rekan-rekan sepondokku, mereka juga sependapat. Kami mungkin saja akan melancarkan mogok kerja sebagai bentuk protes andaikan kami tidak jijik akan wacana mengenai unjuk rasa damai.

Jadi, kami terseok-seok saja ke arena. Yang mengejutkan, sejumlah pekemah dari pondok-pondok lain telah berada di sana. Begitu pula Sherman, alhasil mengagetkanku karena dia biasanya tidak pernah datang pertama ketika kami harus mengerjakan tugas perkemahan.

"Pondok Ares!" bentaknya. "Berlutut!"

Aku tidak memahami apa yang sedang terjadi. Kami seharusnya mempersiapkan arena untuk digunakan. Dan, mengapa juga para pekemah lain berada di sini? Meski begitu, kami anak-anak Ares berlutut serempak dan menantikan perkembangan berikutnya.

"Aku mengadakan lomba kecil-kecilan hari ini," Sherman mengumumkan kepada seluruh khalayak. "Siapa yang ingin turut serta?"

Anak-anak Ares semua mengangkat tangan, tentu saja. Aku masih tidak mengerti mengapa mengadakan lomba alih-alih menyuruh kami mengerjakan tugas, tetapi aku tidak akan menyanggah.

Sherman melambai tak sabaran ke arah kami. "Bukan, bukan kalian, Pondok Ares. Kalian di sini hanya sebagai pengamat.

Lomba ini diselenggarakan di arena pertarungan dan panahan, padahal kalian sudah terlalu mengenal daerah ini. Nanti tidak adil untuk peserta-peserta lain."

Adil? Bisa-bisanya cowok ini menjadi kepala pondok kami! Aku hampir angkat kaki karena muak. Kemudian, aku menyadari bahwa mata Sherman berbinar-binar jail. Dia merencanakan sesuatu. Entah apa tepatnya. Namun, aku ingin tahu.

"Apa hadiah untuk pemenang?" tanya Cecil Markowitz. Dasar bocah itu, selalu hitung-hitungan perihal imbalan.

Sherman tersenyum licik. "Siapa pun yang selesai duluan, boleh menembakkan senapan kaus malam ini."

Pengumumannya menjalarkan riak-riak antusiasme. Senapan bukanlah senjata favorit di Perkemahan Blasteran; sebagian besar pekemah lebih menyukai senjata tradisional Yunani Kuno. Senapan kaus pondok Ares merupakan satu dari segelintir pengecualian. Senjata itu menembakkan gulungan ketat kaus Perkemahan Blasteran lima belas meter ke udara. Senjata itu ampuh tulen dalam menuai reaksi girang dari khalayak saat acara bernyanyi bersama dan pertandingan voli.

Setelah main sikut dan berdebat sana sini, lima orang mengajukan diri sebagai peserta: Will Solace, Miranda Gardiner, Billie Ng, Cecil Markowitz, dan Damien White. Menurutku, apa pun rencana yang digodok Sherman, pemenangnya nanti pasti Will atau Damien. Will karena dia pandai dan lincah. Damien karena dia licik.

"Peserta!" Sherman mengangkat tangan sambil meregangkan jemari. "Lomba ini terdiri dari lima babak: masing-masing dari kalian harus mengasah dua pedang latihan. Kemudian, kalian harus mengganti empat target panahan bekas pakai dengan yang baru. Setelah itu, memoles tameng sampai mengilap. Lalu, kalian

harus mengganti tiga mata tombak. Yang terakhir, sambungkan kembali lengan, tungkai, dan kepala orang-orangan jerami ke badannya. Dan kembali ke sini." Sherman mengepalkan tangan. "Ada pertanyaan?"

Aku menggigit sebelah dalam pipiku supaya tidak cengarcengir. Aku harus angkat jempol untuk Sherman—dia telah menggagas rencana brilian, yaitu menyetir pekemah-pekemah lain untuk mengerjakan tugas-tugas kami. Kesempatan untuk menembakkan senapan besar memang iming-iming yang membuat orang sulit berpikir jernih.

Sherman membariskan para peserta dan meraung, "Mulai!" Pergilah mereka sambil lari. Dua puluh menit kemudian, Miranda menyeberangi garis finis duluan. Sambil tersengal, dia mengacungkan kepalan ke udara. Sherman sontak memeluknya, kemudian buru-buru melepaskan Miranda dengan muka merah dan cengiran sungkan. Anak-anak Ares berteriak menggebu-gebu untuk memberi selamat kepada si pemenang, bersyukur karena kami tidak perlu mengerjakan tugas dan, terutama, untuk memuji Sherman—konselor kepala kami yang jagoan.[]



LAPANGAN VOLI

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Tidak peduli apakah Anda atlet serius atau hanya pekemah yang ingin berkompetisi seru kecil-kecilan, tidak ada tempat yang lebih cocok selain lapangan voli untuk merasakan sinar matahari yang menerpa punggung, angin yang melecut rambut, atau bola yang menghantam wajah. Datanglah untuk bermain, datanglah untuk menonton, datanglah untuk menangkap kaus dari senapan pondok Ares—pokoknya, datang saja![]

BERLAWAN, BUKAN BERKAWAN

oleh Laurel dan Holly Victor

LAUREL: Lihat ini—kita bertanggung jawab atas lapangan voli.

Holly: Berkat kita, lapangan ini senantiasa siap digunakan kapan

saja.

LAUREL: Aku jadi muak.

Holly: Gara-gara lapangan?

LAUREL: Bukan. Karena para pekemah bermain untuk bersenang-

senang, untuk-

Holly: Jangan disebut!

LAUREL: —*rekreasi* belaka. **HOLLY:** Menjijikkan! Sia-sia!

LAUREL: Benar-benar bertentangan dengan tradisi kita.

Holly: Betul. Bangsa Yunani Kuno menggemari kompetisi

olahraga.

LAUREL: Halo, pernah dengar Olimpiade?

Holly: Atau Panathenaia?

LAUREL: Lapangan pasir ada di mana-mana saat itu. Orang-orang

Yunani Kuno bergulat dan bertinju di sana.

Holly: Namanya palaestrae. Bentuk tunggalnya palaestra.

LAUREL: Dari nama Palaestra, dewi yang menciptakan gulat.

Holly: Dengar, Cowok-Cowok? Dewi gulat.

LAUREL: Hidup kekuatan cewek!

Holly: Mereka bergulat sambil telanjang.

LAUREL: Supaya tidak bisa menyembunyikan senjata.

Holly: Palaestra menguasai ring.

LAUREL: Sebagaimana kita menguasai lapangan.

Holly: Victor Bersaudari 20, Lawan 0. Mana teriakannya?

LAUREL: Teriak, Hebat! Tahu aku ingin melawan siapa?

Holly: Aku tahu aku ingin melawan siapa.

LAUREL DAN HOLLY: Pemburu Artemis.

Holly: Dengar, ya, Anak-Anak Baru. Ketika para Pemburu datang

ke perkemahan, kami bermain tangkap bendera.

LAUREL: Pemburu 56, Blasteran 0. Hasil yang tidak bisa diterima.

Holly: Jadi, akan kusembunyikan semua bendera kali berikut

mereka datang ke sini.

LAUREL: Tidak bisa main tangkap bendera tanpa bendera!

Holly: Kalau begitu, kita bisa menantang mereka main voli.

LAUREL: Victor Bersaudari versus Pemburu. Kita berdua melawan

dua orang dari mereka.

Holly: Pemburu? Mangsa yang ketakutan, barangkali.

LAUREL: Rusa yang berhadapan dengan mata panah.

Holly: Salad sayur campur yang berhadapan dengan gigi-gigi

garpu.

Laurel: Apa?

Holly: Aku vegetarian.

Laurel: Hei, aku juga.

Holly: Sejak kapan?

LAUREL: Sejak sebelum kau memutuskan untuk menjadi

vegetarian.

Holly: Aku duluan yang memutuskan begitu!

Laurel: Aku!

Holly: Aku!

LAUREL: Percakapan ini selesai.

Holly: Percakapan ini baru selesai ketika kubilang selesai!

LAUREL DAN HOLLY: Selesai![]





BENGKEL TEMPA

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Anda sedang berjalan-jalan di alam adi. liar. tidak mengganggu siapa-siapa, ketika—BLUK!—sebongkah perunggu langit jatuh dari angkasa dan hampir menewaskan Anda. Apa yang akan Anda lakukan sekarang? Biar kuberi tahu: bawa perunggu itu ke tempat terpanas di perkemahantempa! Para pekemah Pondok Sembilan akan benakel menyambar kesempatan untuk memalu logam mistis itu menjadi senjata, perisai, tameng dada, atau bahkan-apa coba?—helm! Mumpung di sana, Anda mungkin bisa sekalian melihat sekilas Cyclops favorit semua orang, Tyson. Dan,

barangkali Anda bisa meminta anak-anak Hephaestus untuk memohon kepada ayah mereka agar berhati-hati saat membuang rongsokannya lain kali.[]





SENTRA KESENIAN DAN PRAKARYA

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Kreativitas mengalir jernih di studio lapang ini. Inilah tempat favorit anak-anak Athena, yang datang untuk mematung, melukis, merajut, dan membuat keramik. Namun, siapa saja juga dipersilakan merengkuh sisi artistik mereka (pun atas artistik dan bawah artistik) di sini. Gulungan benang berpewarna alami, kaki tiga dengan bentangan kanvas, balok-balok marmer dan tanah liat, serta semua perkakas dan cat yang kalian inginkan niscaya sudah menanti![]





BUNGKER SEMBILAN

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Bengkel mahabesar ini terletak di bawah tanah, jauh dalam hutan di kaki perbukitan barat. Bungker Sembilan disegel setelah perang saudara antardemigod yang pertama dan akhirnya terlupakan. Selama lebih dari seratus lima puluh tahun, tempat tersebut terbengkalai laksana kapsul waktu yang menanti ditemukan. Namun, kini, berkat sentuhan api Leo Valdez, rahasia-

rahasia dan komponen-komponen mekanisnya kembali bisa kita jangkau. Tergugahkah Anda untuk menjelajah ke dalam sana?[]

NOMOR 130 DI BUNGKER SEMBILAN

oleh Nyssa Barrera

Bungker Sembilan adalah tempat yang menakjubkan. Namun, jika kalian ke sana, jauh-jauhlah dari pojok remang-remang di belakang. Sesuatu yang buruk bersemayam di sana. Jika kalian memutuskan untuk melihat-lihat, camkan nasihatku ini: jangan pegang-pegang. Kalian kira aku bercanda? Baca terus.

Pada suatu sore, Connor Stoll, Sherman Yang, Valentina Diaz, Paolo Montes, Butch Walker, dan aku sedang nongkrong bareng di pantai ketika topik kutukan perkemahan mengemuka dalam percakapan kami.

"Ingat kutukan berima dari pondok Apollo?" tanya Butch. "'Aku akan datang ke arahmu / Untuk memeriksa kebersihan pondokmu'."

Valentina cekikikan. "Pondokku pernah mencetuskan kutukan bertahun-tahun lalu, yang disebut kutukan manis. Siapa saja yang diam-diam memendam rasa terhadap seseorang, terpaksa memanggil kekasih hati mereka 'Manis'." Dia melirik Paolo dari balik bulu matanya. "Aku bertanya-tanya apa yang akan terjadi kalau kulemparkan kutukan itu sekarang?"

Paolo berbinar-binar tak mengerti.

Sherman menyenggol bahuku. "Bagaimana denganmu, Nyssa? Punya cerita bagus mengenai kutukan?"

Aku bergeser jengah. "Cuma satu."

"Bagaimana? Kami ingin dengar."

"Kalau diceritakan tidak bisa. Harus ditunjukkan."

Aku ingin menepis topik tersebut, tetapi mereka bersikeras. Mereka terus membujukku sampai akhirnya aku berkata, "Ya sudah. Baiklah. Tunggu di sini."

Aku berlari kembali ke pondokku dan mengambil buku lama dari loker penyimpan barangku. Sampul buku yang terbuat dari kulit hitam arang bercap huruf-huruf oranye dan memiliki lubang kecil, untuk menguncinya dengan gembok. Dengan enggan, kubawa buku itu ke pantai. Valentina memekik ketika melihatnya.

"Itu buku harian lawas, 'kan?" tanyanya. "Buku seperti itu dijual di perkemahan pada tahun lima puluhan!"

"Yang ini dari tahun empat puluhan," ralatku. "Pemiliknya Heloise, salah seorang saudariku. Aku menemukannya tersimpan di balik panel palsu di bawah tempat tidurku."

Valentina menggosokkan kedua tangannya dengan antusias. "OMG, aku suka sekali membaca buku harian orang! Eh, tapi bukan berarti aku mau melakukan itu tanpa seizin sang pemilik, tentu saja," imbuhnya cepat-cepat.

"Jadi, apa hubungannya buku harian Heloise dengan kutukan?" tanya Sherman.

"Berhubungan erat," kataku muram. "Dengarkan."

10 Juni 1948

Buku Harian:

Kembali ke perkemahan. Proyek musim panas ini: mobil balap bertenaga api Yunani.

13 Juni 1948

Buku Harian:

Sketsa selesai. Bahan-bahan sudah terkumpul. Konstruksi

dimulai besok.

16 Juni 1948

Buku Harian:

Marah besar. Memergoki putra Aphrodite menggeledah barang-barangku. Katanya dia maniak mobil dan datang untuk menengok hasil karyaku. Kemungkinan besar bohong.

17 Juni 1948

Buku Harian:

Cowok itu kembali. Dia bertanya macam-macam tentang mobilku. Pertanyaannya bagus-bagus. Barangkali sudah salah menilai.

19 Juni 1948

Buku Harian Sayang:

James berambut pirang dan bermata biru langit. Para gadis jatuh cinta kepadanya. Para naiad juga. Mereka menyeretnya ke danau hari ini dan nyaris menenggelamkannya. Ada-ada saja.

20 Juni 1948

Buku Harian Sayang:

James membawakanku sestoples api Yunani saat makan siang hari ini. Semua gadis lain memandangiku.

22 Juni 1948

Buku Harian Sayang:

Mobil sudah selesai. Aku mengecatnya biru langit dan memasang jok kuning mentega.

26 Juni 1948

Buku Harian Sayang:

Uji kendara pertama berhasil! James ingin menyetir, tapi aku tidak mengizinkan. Kalau terjadi macam-macam, biar aku yang mengalami

28 Juni 1948

Buku Harian Tersayang:

James mengatakan kelak ingin menjadi aktor, tapi kalau tidak bisa, mungkin dia akan menjadi pembalap mobil—tapi hanya kalau yang merancang mobil adalah aku. Menurutku, dia bercanda.

30 Juni 1948

Buku Harian Tersayang:

Uji kendara kedua malah lebih baik lagi. Aku mempersilakan James memasukkan api Yunani. Pasti ada yang tercecer sedikit, sebab ketika tangan kami bersentuhan, jemariku serasa terbakar.

2 Juli 1948

Buku Harian Tersayang:

James menyetir mobil mengelilingi trek kereta perang hari ini. Para gadis memperhatikannya. Dia memelukku setelah itu

dan mengatakan mesin mobil tersebut mendengkur selembut anak kucing.

2 Juli 1948 (tengah malam)

Buku Harian Tersayang:

Aku mendengkur seperti anak kucing juga.

3 Juli 1948

Buku Harian Tersayang:

Besok malam, akan ada pesta kembang api di pantai. Aku akan membantu memasangnya. Kemudian, akan kucari James.

4 Juli 1948

Buku Harian:

Aku menemukan dia. Dengan putri Ares.

5 Juli 1948

Buku Harian:

Mobil meledak pada tengah malam. Kukatakan kepada Chiron bahwa penyebabnya api Yunani. Kukatakan kepada James bahwa aku tidak akan membuat mobil lagi.

8 Juli 1948

Buku Harian:

James sering mendatangi gudang senjata akhir-akhir ini.

10 Juli 1948

Buku Harian:

Aku punya proyek baru: kalung Harmonia.

Buku harian itu berakhir di sana.

Aku menarik napas dalam-dalam dan memandangi temantemanku. Mereka menatapku dengan penuh minat dan perhatian.

"Harmonia adalah anak perempuan Ares dan Aphrodite," aku memberi tahu mereka. "Seperti yang barangkali sudah kalian ketahui, Aphrodite adalah istri ayahku. Ketika Hephaestus tahu tentang Harmonia ... yah, dia kurang senang akan tindakan Aphrodite. Dia lantas membuat barang terkutuk."

Valentina menutupi mulut dengan tangan. "Dia *mengutuk* ibuku?"

"Bukan Aphrodite—Harmonia. Hephaestus membuat kalung terkutuk dan menyerahkannya kepada Harmonia pada hari pernikahannya. Sejak itu, hidup Harmonia praktis sarat penderitaan. Begitu pula hidup siapa pun yang mengenakan kalung tersebut setelah dia."

Butch mengerutkan kening. "Jadi, apa hubungannya cerita Harmonia dengan Heloise dan James?"

Valentina memutar-mutar bola mata. "Kau bebal sekali! Heloise, putri Hephaestus, jatuh cinta kepada James, putra Aphrodite. Kemudian, dia memergoki si James dengan putri Ares. Cinta segitiga berulang kembali."

Aku mengangguk. "Kemudian, Heloise mulai menggarap proyek bernama kalung Harmonia."

"Kutukan untuk pacar yang menduakannya," kata Sherman.

"Iya." Kepada teman-temanku, aku menunjukkan foto hitam putih seorang pemuda tampan berkaus Perkemahan Blasteran model lama, yang sedang duduk di samping seorang gadis yang menyerupai versi belia Rosie the Riveter—mekanik wanita berbadan kekar yang menjadi model untuk poster-poster propaganda pada masa Perang Dunia Kedua. "James dan Heloise pada 1948. Dan, ini James tahun 1955."

Aku mengeluarkan foto jarak dekat seorang lelaki dua puluh tahunan dengan muka bersiku-siku dan ekspresi muram. "Ada yang kenal dia?"

Valentina melongo. "Dia James Dean!"

"Konglomerat sosis?" tanya Butch.

"Bukan, itu *Jimmy* Dean. Dasar. Yang ini *James* Dean. Seorang aktor." Valentina mengelus-elus foto untuk meratakannya. "Dia cakep banget."

"Cakep!" Paolo menegaskan dengan logat Brazil. "Rebel. Eden. Mati muda."

"Betul," kataku. "James Dean melejit ke puncak ketenaran pada tahun 1955 berkat dua film, *East of Eden* dan *Rebel Without a Cause.*"

"Apa yang Paolo maksud dengan 'mati muda'?" tanya Connor.

Aku menunjukkan foto ketiga James kepada mereka. Dia duduk di mobil balap perak mulus dengan angka 130 yang tertera di kap dan bagian samping. "Ini diambil kira-kira tanggal 22 September 1955. Mobil yang bagus, ya? Jenisnya Porsche 550 Spyder." Aku meletakkan foto terakhir. "Dan, *ini* diambil tanggal 30 September."

Mereka semua terkesiap. Yang tersisa hanya logam penyok, teridentifikasi semata-mata berkat angka 130.

"James dan seorang kawan bermobil ke Salinas, California, untuk balapan," aku memberi tahu teman-temanku. "Mereka berhenti di toko pinggir jalan. Kecelakaan terjadi sekitar setengah jam kemudian. James tewas dalam kecelakaan. Dia mati muda, persis seperti kata Paolo." Aku menggigit bibir. "Menurutku,

Heloise mengutuk mobil itu ketika singgah di pinggir jalan. Dia memasang sesuatu, memantrai sasis mobil. Aku tidak tahu apa persisnya, tapi itulah proyek rahasianya, yang bernama sandi kalung Harmonia."

Sherman mengerutkan kening. "Kecelakaan mobil kerap terjadi di mana-mana, Nyssa."

"Iya, tapi dengarkan ini: laki-laki yang menabrak mereka mengklaim dia tidak melihat mobil tersebut muncul. Setelah tabrakan, komponen-komponen yang diambil dari Spyder dipasang pada mobil-mobil lain—dan mobil-mobil *itu* kemudian mengalami kecelakaan parah. Puing-puing Spyder itu sendiri sempat terjungkal dari bak truk dan meremukkan kaki seorang pria. Dua orang pencuri mengalami kecelakaan yang tak jelas penyebabnya ketika mereka berusaha mencuri setir dan jok. Garasi yang menampung puing-puing Spyder malah terbakar—tapi mobil itu sendiri tak terjamah. Perlu kulanjutkan?"

"Di mana mobil itu sekarang?" tanya Sherman.

"Menghilang pada 1959. Tidak ada manusia biasa yang tahu di mana keberadaannya."

"Tunggu dulu," kata Butch. "Tidak ada manusia biasa?"

Aku menerawang ke perbukitan barat. "Mobil itu di Bungker Sembilan. Kuduga, ayahkulah yang menyembunyikannya di sana. Atau, mungkin Heloise yang menyembunyikannya, supaya kutukan itu tidak mencelakai siapa-siapa lagi." Kupandangi teman-temanku. "Atau, sebagai kenang-kenangan tanda keberhasilannya."

Jadi, demikianlah ceritanya. Mungkin kutukan pada nomor 130 sudah pudar. Jika kalian ingin menyentuh puing-puing di pojok

remang-remang dan mencari tahu sendiri, silakan saja. Kalau aku, mending aku jauh-jauh.[]





ADEGAN: Set acara kuis. Tiga pekemah duduk di balik meja dengan bel di hadapan masing-masing. Apollo berdiri di balik mimbar. Dia berpakaian norak ala pemandu kuis—kemeja terbuka, jas emas terang kelap-kelip, dan celana hitam pas badan.

APOLLO: Selamat datang di kuis tahunan Perkemahan Blasteran yang pertama! Mohon beri sambutan meriah untuk para kontestan. Dari pondok Athena ... Bea Wise! [tepuk tangan] Dari pondok Ares ... Arnold Beefcake! [tepuk tangan] Dan, mewakili teman-teman kita yang berkuku belah ... Ferdinand Underwood sang satir! [kuku belah dijejakkan] Kontestan, kalian tahu aturannya. Aku mengajukan pertanyaan. Kalau kalian tahu jawabannya, pencet bel. Apa kalian siap?

Wise [mengetuk pelipis]: Aku berpikir, maka aku ada.

BEEFCAKE [meregangkan otot]: Keluarkan kekuatanmu!

Underwood: Anu, aku memakan belku.

APOLLO: Luar biasa! Mari kita mulai. Pertanyaan pertama: nama ular yang kubunuh.

[Teng-tong!]

Apollo: Wise?

Wise: Itu tadi bukan pertanyaan.

APOLLO: Maaf, "Itu tadi bukan pertanyaan" salah.

Wise: Bukan, tunggu, maksudku-

[Ting-tong!]

BEEFCAKE: Ular itu bernama Python!

Apollo: Benar!

BEEFCAKE [mengacungkan dua jempol]: Ayyyyy!

APOLLO: Pertanyaan berikut—

Underwood: Jadi, perlukah aku mengucapkan *ting-tong* saja kalau aku tahu jawabannya atau—?

APOLLO: Siapa yang konon kukuliti hidup-hidup setelah kompetisi musik?

Underwood: Mbeeek-mbeeek!

APOLLO: Maaf, tapi "mbeeek-mbeeek!" salah. Selain itu, kau tidak membunyikan bel. Jawaban yang benar adalah Marsyas sang satir.

Wise: Tunggu sebentar! Aku tahu itu! Anda tidak memberiku kesempatan untuk menjawab!

APOLLO: Dia kira dia mahir sekali memainkan seruling berbuluh ganda itu, tapi aku beri dia pelajaran.

BEEFCAKE: Iya, betul!

Wise: Tadi kata Anda konon. Jangan-jangan memang benar, ya?

Underwood: Mbeeek-mbeeek!

APOLLO: Pertanyaan terakhir: Apa kalian tahu waktu apa ini?

[Ting-tong!]

Wise [mengecek posisi matahari]: Dua lebih dua pu—

APOLLO: Waktunya menari! [mencopot jas dan kemeja, lalu mulai menari dengan *hula-hoop*] Mainkan, Kawan-Kawan!

[Para satir masuk sambil melambai-lambaikan pita panjang, memainkan bumbung tiup dan berjingkrak-jingkrak mengelilingi sang dewa matahari]

BEEFCAKE: Asyik! [mencopot baju, kemudian memutar-mutarnya ke udara] Sekarang, kita pesta!

WISE [mengurut-urut pelipis]: Aku tidak percaya aku belajar dulu untuk acara ini.

FERDINAND: Ting-tong?[]

Aaah! Retinaku! —P.J.



LAHAN PERTEMUAN DEWAN TETUA BERKUKU BELAH

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Mencari tempat dengan keindahan alami untuk lokasi rapat mendatang? Pertimbangkan untuk memesan cerang ini, yang permai dan jauh dari mana-mana! Pohon-pohon tua agung mengelilingi lahan berselimut rumput lembut. Daun-daun yang berdesir tertiup angin sepoi-sepoi dari pesisir dekat sana. Untuk mencapainya, Anda tinggal mendaki sebentar saja dari istal pegasus, tetapi setiap langkah yang Anda ambil adalah langkah yang pantas ditempuh. Silakan kirim pesan-Iris sebelum

kedatangan Anda, supaya para dryad hutan bisa menyiapkan kudapan dan minuman.

Catatan: Untuk menggunakan singgasana topiari semak mawar, pengunjung wajib mendapatkan izin khusus terlebih dahulu.

ILMU UNTUK KEHIDUPAN ... SUPAYA KAU BISA BERTAHAN HIDUP

oleh Woodrow sang Satir

Aku merasa terhormat ketika Percy Jackson memintaku memberi tahu kalian tentang mata pelajaran keterampilan bertahan hidup yang kuberikan. Terhormat tetapi bingung, sebab aku mengajar Komposisi dan Apresiasi Musik Bumbung Tiup, bukan Bertahan Hidup 101.

Jadi, kukirim surat pesawat-pesawatan kepada dua satir yang pernah menjadi guru mata pelajaran tersebut, yaitu Grover Underwood dan Gleeson Hedge, untuk meminta saran. Ini dia jawaban mereka:

[Dikirim dalam kantong kertas cokelat yang agak lecek bekas dikunyah]

Woodrow yang Budiman,

California kering kerontang. Makasih sudah bertanya.

Aku menggunakan pendekatan SSS—Sederhanakan Saja, Satir—ketika memberikan mata pelajaran itu, sebab banyak sekali murid yang mengidap ADHD. Berikut ini adalah inti sari dari pelajaranku. (Jika tidak punya pemeras sari, kau mungkin bisa meminjamnya dari dryad pengurus paviliun makan.)

Langkah satu: pindai sekitarmu untuk meninjau ancaman terdekat. Contoh: monster yang menghampiri dengan cepat sambil memamerkan cakar-cakar dan menetes-neteskan bisa dari taring; lubang besar penuh

kulit pisang busuk; badut (baik yang berwajah bahagia maupun sedih).

Langkah dua: cek bekal yang dimiliki. Barang-barang bermanfaat yang perlu dicari: Air. Makanan. Api. Makanan tambahan.

Langkah tiga: diam di tempat dan tunggu diselamatkan. Catatan: langkah terakhir hanya ampuh kalau yang lain memang mencarimu.

Semoga kiat ini berguna! Salam alam liar, Grover

[Ditulis di belakang gambar krayon papa satir, mama peri angin, dan bayi mungil]

Woodrow,

Demi bertahan hidup, intinya kita harus melawan kemustahilan. Lawanlah dengan pukulan dan *jangan lengah barang sedikit pun* sampai ia tumbang!

Untuk memukul, tidak ada yang lebih pas selain sebatang kayu kokoh. Yang terbaik adalah *ash*—kuat, ringan, menghasilkan bunyi *pletok* memuaskan ketika mengenai target. Jangan coba-coba menggunakan dahan pinus. Baunya wangi, tetapi terlalu lengket. Apalagi kita tak pernah tahu siapa yang mungkin menghuninya.

Kalau tidak ada pentungan, lancarkanlah tendangan ke ulu hati, tandukan ke leher, dan tumbukan pantat ke perut. Buk-buk!

Pelatih

Aku mengapresiasi saran bijak tersebut, tetapi aku memutuskan untuk merumuskan sendiri teknik pelatihan bertahan hidup. Jadi,

kulakukan yang sering kulakukan saat menekuri tantangan: kupandang bintang-bintang untuk meminta petunjuk. Saat itulah aku tersadar—aku bisa mengajari demigod cara melihat bintang untuk minta petunjuk!

Rasi bintang adalah pedoman andal untuk orientasi dan navigasi. Rasi bintang juga penting secara historis karena terbuat dari makhluk-makhluk dan orang-orang yang ditempatkan di angkasa oleh dewa-dewi Yunani. Jadi, ditinjau dari segala aspek, konsep pembelajaran rasi bintang sudah jelas bagus.

Berikut ini nukilan dari rencana mata pelajaranku:

WADUH, MONSTER (ATAU RASI BINTANG BERBENTUK W-M)

Cassiopeia, Ratu Ethiopia, menyombong bahwa dia dan anak perempuannya, Andromeda, lebih cantik daripada putri-putri Poseidon, para Nereid.

"Demi dewa-dewi, Ibunda membuatku malu saja," erang Andromeda.

Para Nereid mengeluh kepada ayah mereka. Sebagai hukuman atas kesombongan Cassiopeia, Poseidon mengirim Cetus, si monster laut, untuk meluluhlantakkan Ethiopia. Satu-satunya cara untuk menghentikan teror adalah dengan mengurbankan Andromeda kepada makhluk tersebut.

Wajar bahwa Cassiopeia tidak memberitahukan itu kepada anaknya. Dia justru memancing Andromeda ke pesisir dengan iming-iming perawatan spa nyaman di pinggir laut. Sesampainya di sana, Cassiopeia merantai Andromeda ke batu untuk memudahkan Cetus mengudapnya.

"Ibun-da!" Keluhan Andromeda terdengar di balik debur ombak. "Rantai ini tidak serasi dengan busanaku! Percikan air

laut membuat rambutku menjadi keriting! Dan, kapan tukang pijatku sampai di sini?"

"Ini dia datang!" seru Cassiopeia selagi Cetus meruyak ombak dan menyerbu sang putri. (Catatan: Grover niscaya mengidentifikasi Cetus sebagai "ancaman terdekat".)

Dalam hitungan detik sebelum si monster menyambar, sebuah sosok menukik dari langit. Dia adalah Perseus, sang pahlawan! Dia menghunus pedang dari berlian ("Oooh! Berkilauan!" Ucapan Andromeda terdengar dari balik geraman Cetus), menghabisi monster, membebaskan Andromeda, merapikan rambutnya yang gampang kusut dengan serum penghalus, dan menikahinya. Mereka memiliki sembilan anak, mendirikan Kota Mykenai, dan hidup bahagia selamanya.

Ketika meninggal, Perseus dan Andromeda diubah menjadi rasi bintang. Namun, saking redupnya mereka, Perseus dan Andromeda bisa jadi sukar ditemukan. Oleh sebab itu, cari saja Cassiopeia, yang juga bersemayam di antara bintang-bintang. Masih suka mencari perhatian di kayangan, sama seperti di bumi dulu, polanya mustahil terlewatkan oleh kita: lima bintang terang yang membentuk W atau M, tergantung cara pandang kita. Begitu menemukan rasi bintang itu, kalian tinggal menjadikannya pedoman untuk mencari jalan pulang.

Sekadar info: rasi bintang ibu dan anak sangat berdekatan. Saking dekatnya, sampai-sampai jika kalian memasang telinga baik-baik pada malam tanpa bulan, kalian bisa mendengar Andromeda mengatakan kepada Cassiopeia supaya "mundur dan beri aku ruang barang sedikit".

BERUANG SAYANG, BERUANG MALANG

Zeus main serong di belakang Hera—lagi—dengan perempuan jelita bernama Callisto, yang kebetulan merupakan salah seorang Pemburu Artemis. Tidak ada yang tahu apa sebabnya Callisto melanggar sumpah berpantang laki-laki. Ada yang mengatakan bahwa Zeus mengelabui Callisto dengan cara menyamar sebagai Artemis.

Hera mengetahui pengkhianatan Zeus—lagi—dan dengan satu jentikan jari nan marah, dia mengubah Callisto menjadi beruang, yang kemudian dia minta agar diburu oleh Artemis. Atau, mungkin Hera mengajukan permintaan itu kepada Arkas, pemanah ulung yang merupakan putra Zeus dan Callisto. Perinciannya tidak jelas. Pokoknya, Callisto sang beruang sedang menatap ujung tajam panah ketika Zeus akhirnya memperhatikan.

"Hmm. Aku mungkin turut bersalah dalam kejadian ini," Zeus mengakui sambil berusaha untuk menetralkan ancaman. Callisto berdiri dengan kedua kaki belakang, bersedekap, dan menyuguhkan reaksi "Sekarang baru kau sadar?" versi beruang.

"Perkenankan aku menebus kesalahan." Zeus mengubah Callisto menjadi bintang-bintang, yang lalu dia lemparkan ke langit. Dia berbuat serupa terhadap Arkas, memperkirakan bahwa dengan begitu si pemuda akan aman dari amukan Hera. Bintang-bintang tersebut membentuk pola yang menyerupai dua beruang, alhasil orang-orang Yunani menamai kedua rasi bintang itu Gayung Besar dan Gayung Kecil.

Ha-ha-ha! Bercanda! Bangsa Yunani menyebut keduanya Ursa Mayor dan Ursa Minor, atau Beruang Besar dan Beruang Kecil. Ursa Mayor menyerupai—nah, betul bentuknya mirip gayung besar yang bergagang bengkok dan bercentong lebar. Ursa Minor mirip gayung lebih kecil, yang gagangnya bengkok ke atas alihalih ke bawah.

Sekadar info: menurut rumor, Zeus dan Callisto diam-diam nongkrong bareng sewaktu sang dewa mewujud dalam bentuk Romawi-nya. Dia bersembunyi di planet Jupiter—atau mungkin dia menjadi planet Jupiter—sedangkan Callisto mengelilingi Jupiter di bulan dekat sana yang dinamai dari namanya, Callisto. Tunggu saja ledakan supernova di sana ketika Hera mengetahui perselingkuhan mereka.

CARILAH PETUNJUK PADA BINTANG-BINTANG

Jadi, bagaimana cerita-cerita tersebut dapat membantu kalian jika kalian tersesat? Asalkan bisa menemukan Ursa Mayor, Ursa Minor, dan Cassiopeia di langit malam, kalian bisa menentukan arah utara. Ketiga rasi bintang itu berkumpul di seputar Polaris, rasi bintang yang berposisi tetap di langit. Begitu ketiganya ditemukan, kalian pasti bisa menemukan Polaris. Di tempat Polaris berada, di situlah arah utara. Begitu utara diketahui, kalian bisa menentukan di mana arah timur, barat, dan selatan. Kemudian, kalian tinggal pulang saja!

Catatan: ketika aku membagi rencana mata pelajaran ini dengan Grover, dia menyoroti bahwa metode navigasi tersebut hanya bermanfaat jika kita tahu rumah kita di arah mana. Selain itu, metode itu telah terbukti kurang efektif pada saat siang. Ah, ya sudah. Lumayan untuk sekadar pelajaran pembuka.[]



ISTAL PEGASUS

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Kuda bersayap membutuhkan rumah juga, sedangkan Perkemahan Blasteran senang karena bisa menampung sebagian dari mereka di sini. Membersihkan istal mungkin kurang menyenangkan, tetapi penerbangan adalah anugerah yang lebih dari sebanding untuk itu. Jadi, jika Anda ingin menukik di langit bersama kuda terbang, mampirlah dan temui mereka—dan jangan lupa membawa donat![]



SARANG MYRMEKE

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Lokasi ini semestinya ditandai dengan papan peringatan: dilarang masuk! Jika Anda tanpa sengaja mengeluyur ke dekat sarang semut monster, pastikan untuk menanggalkan logam kemilau apa saja yang melekat di tubuh. Semut-semut raksasa menggilai benda-benda seperti itu. Yang tidak mereka sukai adalah jalur air. Aliran Kali Zephyros memisahkan lahan perkemahan utama dengan sarang semut dan mungkin karena itulah mereka belum pernah menyerbu perkemahan—sekalipun ratu semut barangkali saja terbang melintas sesekali. Mudahmudahan saja mereka tidak akan pernah menyeberangi Selat

Long Island karena, jika demikian, bisa-bisa New York City celaka.



GEISER

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Kunjungilah surga tropis ..., negeri yang diselimuti kabut magis dan angin sepoi-sepoi pekat, yang kelembapannya bergulunggulung di udara dan mengecup kulit Anda hingga indah kemilau. Anda pasti tahu ketika sudah dekat dengan tempat itu, yakni ketika keringat mengucur di punggung, melembapkan rambut, dan membuat pakaian Anda berat. Setibanya di sana, suarakan sesaji Anda kepada dewa-dewa geiser—puisi, lagu, lelucon dengan klimaks yang mengena. Kemudian, nikmati gelitik di jiwa-raga Anda ketika air menyembur kencang dari geiser kembar! Membungkuklah di hadapan palikoi nan perkasa! Dan, jangan lupa mengisi survei kepuasan konsumen sebelum Anda pulang![]

AIR, AIR DI MANA-MANA

oleh Pete sang Palikos

Sebagai Dewa Sumber Air Bawah Tanah Lokal, wajar bahwa aku mengetahui arus perkembangan terbaru di Perkemahan Blasteran. Toilet meledak? Sudah dengar. Putra Poseidon diklaim di kali saat tangkap bendera? Detailnya kudapat langsung dari Kali Zephyros. Ciuman di bawah air? Kabar itu tak henti-hentinya tertumpah ruah dari Danau Kano berhari-hari setelah kejadian.

Cerita-cerita seperti itu mengucur langsung ke telingaku dan Paulie sepanjang waktu. Kami mendengar macam-macam yang membuat kami mendidih. Aku ingin bercerita lebih banyak lagi kepada kalian, tetapi aku tidak ingin menenggelamkan kalian di bawah banjir informasi. Namun, sambangi kami sesekali jika kalian mau.

Kami ingin langsung menemui kalian, tetapi Chiron melarang kami datang lewat pancuran air.[]



LADANG STROBERI

Dipersembahkan oleh Pete sang Palikos

Adakah kudapan yang lebih lezat pada musim panas nan gerah selain stroberi gemuk segar yang dihangatkan oleh mentari? Berkat kesedapannya yang menerbitkan liur, tidak cukup untuk memakan buah ini sebutir saja. Untung bahwa di Perkemahan Blasteran sini, stroberi selalu tersedia di menu—dan di dalam truk antaran ke luar![]



PETIK SENDIRI

oleh Miranda Gardiner

Kecuali kalian anak Demeter atau Dionysus, kalian mungkin luput memperhatikan kebun stroberi selagi berada di Perkemahan Blasteran. Aku maklum. Tidak seperti arena pertarungan, dinding panjat, Bukit Blasteran, dan area-area umum lain, ladang tersebut biasa-biasa saja—jika kita mengabaikan bahwa stroberi yang sempurna tumbuh sepanjang tahun.

Sebetulnya, sayang sekali jika kalian luput mencermati kebun tersebut, sebab stroberi berperan vital di perkemahan. Stroberi menghasilkan uang, alhasil memungkinkan kita untuk membeli dan membiayai macam-macam yang bermanfaat di Perkemahan Blasteran sini. Kalian kira kaus jingga gratis yang kalian kenakan muncul secara ajaib begitu saja dari udara kosong? Salah.

Kalian barangkali tertarik untuk mengetahui asal-muasal dari keputusan untuk membudidayakan stroberi di sini. Namun, mungkin juga tidak. Silakan lanjut ke bab berikutnya jika tidak. Asal tahu saja, kalian niscaya ketinggalan info sedap perkemahan. Masih bersamaku? Oke. Begini ceritanya.

Dahulu, pada zaman kuno, Perkemahan Blasteran berswasembada—membudidayakan hasil bumi sendiri dan membiakkan binatang ternak yang dibiarkan berkeliaran bebas. Namun, ketika perkemahan pindah ke Long Island, tumbuhan dan hewan tidak ikut serta. Lama sekali para pekemah harus berburu, meramu, dan menangkap ikan seperti manusia purbakala. Yang tidak dapat kami peroleh dengan berburu dan meramu, kami beli

dari para peternak dan petani lokal. Cara ini dulu memadai, ketika populasi Long Island masih sedikit dan jarang-jarang.

Lalu, New York City membalon menjadi megapolitan dan warganya meruah ke pulau, membentuk kawasan hunian yang seolah tumbuh menjamur dalam semalam. Setelah manusia biasa untuk ketiga kalinya melihat demigod remaja berlarian di lingkungan mereka sambil membawa busur dan panah, Chiron memutuskan sudah waktunya untuk membuat perubahan.

Dia mengumpulkan konselor kepala kesembilan pondok untuk membahas isu tersebut. (Anak-anak Hephaestus sedang menjalani misi mencari perunggu langit, sedangkan pondok Zeus kosong karena dia mengurangi aktivitas ekstrakurikuler demi memuaskan Hera. Namun, Pondok Delapan ditempati karena Pemburu Artemis sedang mampir.)

"Kita perlu cara untuk memenuhi kebutuhan perkemahan," kata Chiron. "Ada ide?"

"Ya! Kita ambil paksa apa saja yang kita butuhkan!" raung pemimpin pondok Ares.

"Atau kita tinggal, tahu, 'kan, mencurinya?" saran perwakilan Hermes.

"Tidak, tidak!" Putra Apollo mengeluarkan liranya. "Kita mencari makan dengan bernyanyi saja, seperti pengamenpengamen waktu lepas!"

"Dari mana?" tanya konselor Dionysus.

"Apa?"

"Katamu 'waktu lepas'," tanya anak perempuan Dionysus tak sabaran. "Lepas dari mana?"

Perwakilan Pemburu turun tangan. "Zaman dulu, maksudnya." Anak perempuan Dionysus menyerah, belum juga mengerti.

"Pembahasan ini tidak maju-maju." Putri Athena berdiri. "Chiron, perkemahan membutuhkan sumber pendapatan tetap."

"Sepakat," ujar Chiron. "Ada saran?"

"Satu." Anak Athena menumpukan ujung-ujung jarinya ke meja dan mengamati yang lain dengan ekspresi teramat khidmat. "Kita jual sesuatu yang akan dibeli orang dalam jumlah banyak."

"Minuman anggur!" seru anak perempuan Dionysus.

"Senjata!" teriak anak laki-laki Ares.

"Aransemen vokal empat suara!" senandung konselor Apollo.

"Makanan."

Semua pasang mata tertuju kepada anak laki-laki Demeter yang barusan angkat bicara. Dia mengangkat bahu. "Orang-orang selalu membutuhkan makanan. Kota besar seperti New York, banyak orang—banyak konsumen."

Chiron mengelus-elus janggutnya. "Aku suka ide itu. Tapi, makanan jenis apa?"

Pertanyaan itu tidak mudah dijawab. Pondok Athena dan Dionysus ingin menjual makanan yang diasosiasikan dengan orangtua dewata masing-masing: zaitun dan minyak zaitun untuk memuliakan Athena; dan buah anggur, jus anggur, jeli anggur, dan (lagi-lagi) minuman anggur untuk menghormati Dionysus. Anak-anak Hermes, Artemis, dan Ares mengusulkan agar bakat mereka menggembala, berburu, dan mengiris dimanfaatkan untuk membuka rumah jagal. Putri Poseidon berkoar-koar ingin membuka kedai makanan laut yang menjual "sup kerang Manhattan dan New England". Putra Apollo, yang masih bersikukuh mengegolkan ide awalnya, berusaha meraih dukungan konselor Aphrodite, yakni dengan menyoroti bahwa musik adalah makanan untuk jiwa yang mencinta. Anak

perempuan Aphrodite tidak menggubris rayuan gombal itu—dan, katanya, siapa saja yang masih punya harga diri juga tidak akan.

Perundingan tengah memanas menjadi pertengkaran ketika konselor kepala Demeter mengajukan usul terakhir. "Bagaimana kalau ini?" Dia mengulurkan sebutir benda merah kecil.

"Peledak miniatur!" raung anak laki-laki Ares. "Tiarap!"

"Ini bukan peledak," kata putra Demeter. "Ini buah buni asli daerah sini. Tumbuh di mana-mana di sekitar kita."

Anak perempuan Aphrodite mengernyitkan hidung. "Maaf, ya, tapi *huek*! Bagian luarnya berbiji-biji! *Sangat* tidak menarik. *Merah*, pula! Untuk buah, warna itu *kelewat* mencolok."

"Ya, tapi rasanya enak," kata konselor Demeter. "Aku menamainya *stroberi.*"

"Kenapa?" anak perempuan Athena ingin tahu.

"Karena sudah ada buah yang bernama blueberry, raspberry, blackberry, dan cranberry. Ini, cobalah sebutir." Dia menumpahkan segenggam buah ke meja.

Konselor-konselor lain dan Chiron mencicipi stroberi. "*Maniiis*," ujar konselor Dionysus. Bahkan, putri Aphrodite juga setuju—meskipun dia pertama-tama mencomoti semua biji.

Chiron meminta putra Demeter berdiri. "Sepertinya kita sudah mendapatkan produk unggulan," katanya. "Bersediakah kau dan saudara-saudaramu merawat dan menumbuhkannya banyakbanyak?"

Anak laki-laki Demeter menegakkan bahu dan berkata. "Tugas mulia itu akan kami laksanakan," katanya, "sekalipun kami mungkin mesti meminta musik bumbung tiup dari satir dan pertolongan dari anak-anak Dionysus sesekali."

Konselor Dionysus mengacungkan jempol kepadanya.

Putra Apollo memetik dawai liranya untuk meminta perhatian. "Wahai insan-insan lembut hati, dengarkanlah permohonanku! Kunyatakan bahwa merupakan tugas mulia*ku* untuk mencarikan nama dan memasarkan usaha anyar kita." Dia memainkan akor, menyetem ulang dawai liranya, kemudian kembali memetik dawai. "Aku bahkan akan menggubah lagu promosi yang mudah diingat untuk mengiklankan produk kita ke sepenjuru jalan-jalan ramai New York. Layaknya virus, lagu tersebut akan menempel ke benak semua orang yang mendengarnya. Tidak lama kemudian, seluruh dunia akan menyanyikan produk kita. Lagu promosi tersebut kurang lebih seperti ini"

Untung konselor-konselor lain menepisnya sebelum dia sempat menciptakan melodi tak terlupakan yang mudah menyebar dan sulit dihapus dari pikiran. Namun, para pekemah Apollo *memang* sukses besar dalam memasarkan produk baru itu, tentu saja sambil merahasiakan fakta bahwa makanan anyar yang lezatnya membuat orang terbang sampai ke awang-awang tersebut adalah hasil budi daya manusia-manusia setengah dewa.

Demikianlah, Demigod-Demigod Baru, kisah di balik pendirian Layanan Stroberi Delphi.

Halo? Kalian masih membaca? Halo?

Sial. Seharusnya tadi kutambahkan saja adegan perkelahian.[]

APA KAUSNYA BOLEH KUSIMPAN?

Dan Lain-Lain yang Sering Ditanyakan Dijawab oleh Percy Jackson, Annabeth Chase, dan Nico di Angelo

PJ: Waktu kita terbatas, jadi mari kita langsung menjawab pertanyaan.

Jadi, apa boleh kausnya kusimpan?

PJ: Boleh, tapi karena pakaian sering kali robek terkena sabetan, terbakar, dan bernoda darah di sini, kalian mungkin ingin membeli baju tambahan dari toko perkemahan.

AC: Percy!

PJ: Apa? Oh. Kedengarannya kehidupan di sini agak berbahaya, ya? Memang.

NdA: Mematikan, malah.

AC: Nico!

PJ dan NdA: Anna-be-eth!

AC: Bego.

PJ: Kalian akan baik-baik saja di sini. Barangkali. Ketika kalian menjalani misi, barulah kalian akan menjumpai ... kesulitan.

Misi? Apa aku harus menjalani misi?

AC: Kalian mungkin sekarang tidak percaya, sebab semua ini masih baru sekali bagi kalian, tapi dipilih untuk menjalani misi adalah impian semua demigod. Untuk itulah kita berlatih. Untuk itulah kita terlahir ke dunia ini.

PJ: Kalian mungkin tidak akan langsung terpilih. Betul, aku memang langsung dipilih begitu datang—berapa lama, ya, kurang

dari seminggu? Kemudian, aku langsung keluar untuk menyongsong maut.

AC: Kau kasus istimewa, Otak Ganggang.

PJ: Aduh, kau memanggilku istimewa!

NdA: Dia juga memanggilmu Otak Ganggang.

"Menyongsong maut"? Apa aku akan mati?

NdA: Ini biar aku yang jawab. Ya, kau pasti mati—kelak. Ketika kau mati, kau akan terus hidup, anu, *eksis* di Dunia Bawah.

PJ: Leo tidak.

NdA: Leo mencurangi maut dengan ramuan yang seharusnya tidak dia miliki. Tanpa ramuan itu, dia akan terus mati. Seperti yang *seharusnya*.

PJ: Hazel juga kembali dari kematian.

NdA: Itu berbeda! Aku menghidupkannya kembali secara sengaja.

PJ: Cuma klarifikasi bahwa tidak semua yang mati seterusnya mati.

NdA: Pertanyaan selanjutnya.

Bagaimana kalau aku tidak suka berada di sini? Bolehkah aku pulang?

AC: Aku tidak pernah kangen rumah. Taruhan, perasaan itu pasti tidak enak. Tapi, sebelum kau berkemas-kemas untuk pulang, tanyakan kepada dirimu sendiri, siapa yang akan melindungimu di dunia fana sana? Siapa yang akan mengajarimu menggunakan kekuatan? Siapa yang akan betul-betul memahami bagaimana rasanya menjadi seorang demigod?

PJ: Kalian dipersilakan mengirim pesan-Iris ke rumah kapan saja. Kudengar kaum ibu pada khususnya suka dikirimi pesan-Iris. Akankah percakapanku menjadi rahasiaku sendiri, atau akankah Iris menguping?

PJ: Tahu, tidak? Itu tidak pernah terpikirkan olehku.

AC: Aku yakin Iris memencet tombol hening. Lagi pula, akhirakhir ini dia terlalu sibuk mengelola Pelangi Makanan Organik dan Gaya Hidup—usaha makanan organik, bebas gluten, dan vegan miliknya yang baru—sehingga dia tidak akan sempat menguping.

NdA: Demi dewa-dewi, mending aku terperangkap lagi di dalam jambangan perunggu dalam keadaan setengah mati dan hanya bisa makan biji delima daripada memakan bahan jualan Pelangi Organik.

Sudah berapa lama Perkemahan Blasteran berdiri di sini?

PJ: Wah, sulit dijawab. Sebagian menyebut dari tahun 1860-an—

AC: Tapi, George Washington seorang demigod, jadi kalau *dia* berlatih di sini, Perkemahan Blasteran versi Amerika bisa saja sudah berusia seratus tahun lebih tua daripada itu. Wow, aku harus mencari tahu lebih lanjut.

NdA: Kalian para pendatang baru boleh bertanya kepada orangtua dewata kalian, tapi jujur, ya, aliran waktu terkesan berbeda bagi dewa-dewi. Jadi, taruhan, mereka juga tidak akan tahu.

Di manakah Perkemahan Blasteran berdiri sebelumnya? Maksudku, setelah zaman Yunani Kuno?

PJ: Ng ..., Annabeth, mau menjawab yang satu ini?

AC: Yah, Perkemahan Blasteran pernah berdiri di Roma, tentu saja. Setelah Kekaisaran Romawi runtuh, perkemahan berpindah-pindah dari satu negeri ke negeri lain, tergantung siapa yang berkuasa pada saat itu. Aku tidak tahu persis lokasi-lokasinya di mana saja. Coba tanyakan kepada Chiron.

PJ: Selamat, Nak, kau membuat sang Bijaksana kebingungan!

Pertanyaan terakhir: Akankah aku disambar petir kalau aku menyebut Kepalan Zeus "Onggokan Tahi"?

PJ: Hanya ada satu cara untuk mencari tahu!

NdA: Silakan, Nak! Aku yakin ayahku akan senang bertemu

denganmu.

AC: Percy! Nico!

PJ and NdA: Anna-be-eth![]

YAAAH, MUSIM PANAS BERAKHIR

oleh Percy Jackson

Trotoar, atau jalur pejalan kaki, terbuat dari beragam bahan. Ada yang terbuat dari aspal, beton, kerikil—

Ha! Kena! Taruhan, kalian pasti menyangka kehilangan kemampuan untuk melihat ke balik Kabut, ya 'kan?

Apa ... maksud kalian, kalian tidak terkelabui?

Bah. Oke, kalau begitu. Kembali ke urusan serius.

Di luar perkemahan, matahari semakin cepat terbenam dan malam menjadi lebih sejuk. Di dalam, para pekemah membicarakan pelajaran-pelajaran yang akan mereka ikuti di sekolah biasa. Musim panas hampir usai dan dengan kata lain, Perkemahan Musim Panas akan ditutup. Benar, 'kan?

Salah!

Perkemahan Blasteran senantiasa buka sepanjang tahun untuk menampung para demigod yang, karena satu atau lain alasan, tidak bisa atau tidak mau pulang. Jika kalian termasuk ke dalam kategori tersebut, pastikan saja untuk mengabari penanggung jawab—Chiron, Pak D, atau mungkin insan kekal lain—bahwa kalian berniat untuk tetap tinggal. Dengan begitu, para harpy yang bertugas bersih-bersih tidak akan memakan kalian. Dipikirpikir, barangkali bagus juga jika kalian menyatakan kepastian untuk tetap tinggal dalam bentuk tulisan, hitam di atas putih ... sekadar untuk jaga-jaga.

Aku tidak pernah tinggal selepas musim panas, tetapi aku pernah berkunjung beberapa kali di luar musim panas. Pada musim-musim lain, di sini lumayan nyaman. Sepi, sebab hanya selusinan pekemah yang menetap. Terkadang, pembatas magis mengizinkan masuknya salju—yang bagus dan bisa dipepatkan untuk membuat bola-bola dan patung salju. Suasananya juga lebih santai, seolah huru-hara dihentikan untuk sementara. Bahkan, monster-monster di hutan terkesan lebih kalem. (Ups, apakah kami lupa memberi tahu kalian tentang monster? Maaf.)

Berdasarkan yang kudengar, waktu di luar musim panas adalah saat yang tepat bagi demigod untuk mengerjakan proyek-proyek favorit. Misalkan saja, musim dingin ini Malcolm mulai merajut *peplos* Polias untuk Panathenaia (coba ucapkan itu sepuluh kali cepat-cepat!). Will dan Nico berharap bisa menemukan cara supaya Nico tidak pingsan sehabis melakukan perjalanan bayangan. (Apa kami lupa memberi tahu kalian perjalanan bayangan itu apa? Tanyakan kepada Nico kapankapan. Atau, minta dia melakukan demonstrasi—pastikan saja kalian siap untuk menangkapnya.) Aku curiga Miranda Gardiner dan Sherman Yang akan mengerjakan banyak aktivitas bersamasama; aku tidak akan berkata lebih daripada itu, demi menghormati privasi mereka.

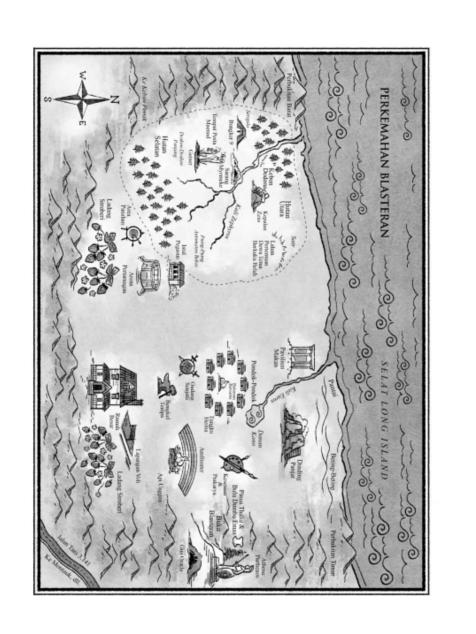
Kalau aku, aku akan pulang, memakan masakan biru buatan ibuku, bersekolah, dan nongkrong bareng Annabeth. Setidaknya, itulah rencanaku. Aku ingin mengatakan bahwa rencanaku pasti kujalankan. Namun, karena aku demigod, rencanaku kerap berubah tanpa diduga-duga.

Kalian akan segera mengetahuinya sendiri. Karena, coba tebak?

Kalian demigod juga.

Nah, sekarang aku permisi dulu ..., ada yang meniup trompet kerang di luar. Pasti bukan pertanda bagus[]





Para Pekemah (berdasarkan urutan kemunculan)

- **PERCY JACKSON**—Putra Poseidon, dewa laut, dan Sally Jackson. Berambut hitam, bermata hijau pirus, berperawakan ramping. Bisa mengendalikan air.
- CHIRON—Centaurus kekal. Putra Titan Kronos dan Philyra sang nymph. Bermata cokelat, berambut dan berjanggut cokelat, berbadan kuda putih perkasa. Sudah lama menjadi pelatih demigod dan saat ini menjabat sebagai direktur kegiatan Perkemahan Blasteran.
- Annabeth Chase—Putri Athena, dewi kebijaksanaan dan penenun, serta Dr. Frederick Chase. Berambut pirang, bermata kelabu. Piawai menyusun strategi, arsitek mumpuni, penyelamat Athena Parthenos yang sudah lama hilang. Pahlawan.
- CONNOR STOLL—Putra Hermes, dewa pencuri, pengantar pesan, dan tipu daya (orangtua fana tidak diketahui). Bermata biru, berambut cokelat. Connor adalah adik laki-laki Travis Stoll. Saat ini menjabat sebagai konselor kepala Pondok Sebelas. Dikenal suka iseng.
- **VALENTINA DIAZ**—Putri Aphrodite, dewi cinta (orangtua fana tidak diketahui). Sangat jelita.
- RACHEL ELIZABETH DARE—Putri suami istri Dare (keduanya manusia fana, nama depan tidak diketahui). Berambut merah, bermata hijau. Bisa melihat masa depan. Oracle Delphi terbaru.
- THALIA GRACE—Putri Zeus, dewa langit, petir, dan guntur, serta Beryl Grace. Memiliki saudara seorang demigod Romawi, Jason Grace. Dulu pernah menjadi pohon pinus, sekarang menjadi letnan kekal Pemburu Artemis. Rambut hitam rancung, mata

- biru elektrik. Teramat perkasa, tetapi takut akan ketinggian. Pahlawan.
- **LEO VALDEZ**—Putra Hephaestus, dewa pandai besi, api, dan kerajinan logam, dan Esperanza Valdez. Bermata cokelat, berambut hitam, berpostur pendek, tidak bisa diam. Dapat mendatangkan api. Pahlawan.
- MALCOLM PACE—Putra Athena, dewi kebijaksanaan dan penenun (orangtua fana tidak diketahui). Bermata kelabu, berambut pirang. Konselor kepala pengganti Pondok Enam ketika Annabeth Chase sedang tidak di perkemahan.
- **ELLIS WAKEFIELD**—Putra Ares, dewa perang (orangtua fana tidak diketahui). Berotot.
- **LAUREL DAN HOLLY VICTOR**—Putri kembar Nike, dewi kemenangan (orangtua fana tidak diketahui). Kompetitif dan atletis. Berambut gelap.
- Nyssa Barrera—Putri Hephaestus, dewa pandai besi, api, dan kerajinan logam (orangtua fana tidak diketahui). Berambut cokelat. Berbagi tugas sebagai konselor kepala Pondok Sembilan dengan Jake Mason.
- **Woodrow**—Satir (setengah kambing setengah manusia). Instruktur di Perkemahan Blasteran.
- **PETE**—Palikos, dewa geiser. Bermuka putih keruh berlumpur, berambut busa, bermata putih keruh. Paruh bawah tubuhnya berupa uap; paruh atasnya menyerupai manusia berotot.
- MIRANDA GARDINER—Putri Demeter, dewi pertanian (orangtua fana tidak diketahui). Bermata hijau. Berbagi tugas sebagai konselor kepala Pondok Empat dengan saudari tirinya, Katie Gardner.
- NICO DI ANGELO—Putra Hades, dewa dunia bawah, dan Maria di Angelo. Berambut hitam, bermata hitam, berkulit putih pucat.

Sangat sakti. Kerap bepergian antara perkemahan dengan Dunia Bawah. Demigod Yunani pertama yang mengetahui keberadaan Perkemahan Jupiter.

Lain-lain yang disebut:

FREDERICK CHASE—Ayah fana Annabeth.

Julia Feingold—Putri Hermes, dewa pencuri dan pengantar pesan.

HARLEY—Putra Hephaestus, dewa penempaan.

Pemburu Artemis—Gadis-gadis yang bersumpah setia kepada Artemis, dewi perburuan, dan berjanji untuk hidup selibat. Dikaruniai kekekalan.

SALLY JACKSON—Ibu fana Percy Jackson.

CLARISSE LA RUE—Putri Ares, dewa perang.

PAOLO MONTES—Putra Hebe, dewi usia muda.

BILLIE NG—Putri Demeter, dewi pertanian.

Butch Walker—Putri Iris, dewi pelangi.

SHERMAN YANG—Putra Ares, dewa perang.

Dan, akhirnya, bintang acara, insan kekal yang bersinar seterang matahari karena dia *memang* matahari, dewa yang tidak butuh perkenalan lagi, mari kita beri sambutan meriah untuk ... Apollo!

GLOSARIUM

- **ACHILLES**—petarung terbaik bangsa Yunani yang mengepung Troya dalam Perang Troya; luar biasa kuat, pemberani, dan setia. Dia hanya memiliki satu titik lemah: yakni tumitnya.
- Aeneas—pahlawan Yunani, putra Aphrodite dan seorang manusia kesayangan Apollo; menjadi raja kaum Troya
- Амрнок (bentuk jamak Амрнокае)—jambangan keramik tinggi
- Andromeda—putri raja Ethiopia, Cepheus, dan istrinya, Cassiopeia; setelah Cassiopeia menyombong bahwa putrinya lebih cantik daripada kaum Nereid, Poseidon mengirim monster laut, Cetus, untuk menyerang Ethiopia; Perseus menyelamatkan Andromeda dari batu tempatnya dirantai sebagai kurban
- **APHRODITE**—Dewi cinta dan kecantikan Yunani; istri Hephaestus. Namun, dia mencintai Ares, dewa perang
- API YUNANI—semacam bom yang digunakan dalam pertempuran laut karena bisa terus terbakar dalam air
- Apollo—Dewa matahari, ramalan, musik, dan penyembuhan Yunani; putra Zeus dan Leto, serta saudara kembar Artemis
- Ares—Dewa perang Yunani; putra Zeus dan Hera, serta saudara tiri Athena
- **Argonaut**—sekelompok pahlawan yang berlayar bersama Jason dengan kapal *Argo* untuk mencari Bulu Domba Emas
- Argus—raksasa bermata seratus yang diutus oleh Hera untuk mengawasi nymph bernama Io
- ARKAS—putra Zeus dan Callisto, nymph pengikut Artemis; Zeus menyamar sebagai Artemis dalam rangka merayu Callisto; setelah Hera cemburu dan mengubah Callisto menjadi

- beruang, Zeus menyembunyikan putra mereka, Arkas, di area yang belakangan disebut oleh bangsa Yunani sebagai Arkadia.
- ARTEMIS—Dewi bulan dan perburuan Yunani; putri Zeus dan Leto, kembaran Apollo
- **Asclepius**—Dewa pengobatan Yunani; putra Apollo; kuilnya adalah sentra pengobatan di Yunani Kuno
- Atalanta—pahlawan Yunani; putri Raja Iasus, yang meninggalkannya di puncak gunung untuk dibiarkan meninggal karena sang raja menginginkan anak laki-laki; dia tumbuh besar di alam liar dan pada akhirnya menjadi Pemburu Artemis; dia berlayar dengan Argonaut sebagai satusatunya perempuan di antara mereka

ATHENA—Dewi kebijaksanaan Yunani

- **ATHENA PARTHENOS**—patung raksasa Athena; patung Yunani paling terkenal sepanjang masa
- ATHENA POLIAS—patung kayu zaitun besar Athena Polias ("dari kota") yang terletak di kuil Athena di Akropolis, di Athena, Yunani
- Bulu Domba Emas—bulu keemasan yang diambil dari seekor domba jantan bersayap, merupakan simbol otoritas dan legitimasi sebagai raja; bulu tersebut dijaga oleh seekor naga dan sapi-sapi jantan bernapas api; Jason ditugasi mengambil bulu tersebut, mengharuskannya untuk menjalani sebuah misi besar

Centaurus—ras setengah manusia setengah kuda

Cetus—monster laut yang Poseidon kirim untuk menyerang Ethiopia sebagai hukuman karena Cassiopeia menyombong bahwa putrinya, Andromeda, jauh lebih cantik daripada para Nereid; Andromeda mengorbankan diri kepada monster itu, tetapi pada akhirnya diselamatkan oleh Perseus

- **Снакм**speak—anugerah dari Aphrodite untuk anak-anaknya yang memungkinkan mereka membujuk orang lain dengan suara mereka
- **Chiton**—pakaian Yunani; terusan dari linen atau wol yang dijepit di bagian bahu dengan bros dan di pinggang dengan sabuk
- Cyclops—ras raksasa primordial, bermata satu di tengah keningnya
- **DEMETER**—Dewi pertanian Yunani; putri dua Titan, Rhea dan Kronos
- **Dionysus**—Dewa anggur dan keriaan Yunani; putra Zeus; direktur kegiatan di Perkemahan Blasteran
- **Drakon**—monster reptil raksasa berwarna kuning-hijau, bermahkota di bagian leher, bermata reptil, bercakar besar, dan berludah beracun

Dryad—peri pohon

Dunia BAwaH—kerajaan orang-orang mati, tempat jiwa-jiwa berpulang untuk selamanya; diperintah oleh Hades

EIDOLON—roh perasuk

ENCELADUS—raksasa yang diciptakan oleh Gaea secara spesifik untuk membinasakan Dewi Athena

GAEA—Dewi bumi Yunani; ibu bangsa Titan, raksasa, Cyclops, dan monster-monster lain

Gunung Olympus—rumah kedua belas Dewa Olympia

GUNUNG PELION—gunung di Thessalia Tenggara, Yunani Tengah; kampung halaman Chiron sang centaurus, tutor yang membimbing banyak pahlawan Yunani Kuno

Hades—Dewa kematian dan kekayaan Yunani; penguasa Dunia Bawah

Harpy—makhluk betina bersayap yang suka mengambil barang

Неве—Dewa usia muda Yunani; putri Zeus dan Hera

HECATE—Dewi sihir dan persimpangan jalan; menguasai Kabut

Нернаеstus—Dewa api, kerajinan, dan pandai besi Yunani; putra Zeus dan Hera, serta suami Aphrodite

HERA—Dewi pernikahan Yunani; istri dan saudari Zeus

HERMES—Dewa pengembara Yunani; pemandu roh orang mati; dewa komunikasi

Hestia—Dewi perapian Yunani

HIMATION—jubah yang dikenakan oleh kaum Yunani Kuno di atas bahu kiri dan di bawah bahu kanan

Hypnos—Dewa tidur Yunani

Io—nymph yang menarik perhatian Zeus dan dijaga oleh raksasa bermata seratus bernama Argus

IRIS—Dewi pelangi Yunani dan pengantar pesan dewa-dewi

Jason—pahlawan Yunani; pemimpin ekspedisi Argonaut untuk menjalani misi mengambil Bulu Domba Emas

Kabut—daya magis yang menyamarkan macam-macam sehingga tak terindrai oleh manusia

CALLISTO—nymph yang memiliki putra dengan Zeus dan diubah menjadi beruang oleh Hera yang cemburu; Zeus belakangan meletakkannya di langit sebagai rasi Ursa Mayor, atau "Beruang Besar"

Cassiopeia—istri raja Ethiopia, Cepheus, dan ibu Andromeda; dia membuat marah Poseidon karena mengklaim bahwa Andromeda lebih cantik daripada para Nereid

KEBUN DODONA—kediaman Oracle Yunani tertua, nomor dua setelah Delphi; pohon-pohon berdesir di kebun itu memberikan jawaban kepada para pendeta yang berziarah ke sana

- Kopis—pedang berbilah lengkung sepanjang kira-kira sembilan puluh sentimeter
- Kronos—yang termuda dari dua belas Titan; putra Ouranos dan Gaea; ayah Zeus; dia membunuh ayahnya atas perintah sang ibu; Titan penguasa takdir, panen, keadilan, dan waktu
- Kuda Poni Pesta—sekelompok centaurus yang liar dan gemar minum *root beer*; dikenal karena kerap menempelkan sarung tinju ke ujung panah mereka dan menggunakan peluru *paintball* yang dicampur dengan bubuk perunggu langit
- LABIRIN—jaringan terowongan bawah tanah nan ruwet yang aslinya dibangun di Pulau Kreta oleh Daedalus sang perajin untuk mengurung Minotaurus
- Lira—alat musik berdawai, mirip dengan harpa kecil, yang digunakan pada masa Yunani Kuno
- **Manticore**—makhluk berkepala manusia, berbadan singa, dan berekor kalajengking
- **Mata Seratus**—Argus adalah raksasa bermata seratus yang diutus Hera untuk mengawasi Io, nymph yang menjadi kekasih Zeus
- MINOTAURUS—makhluk setengah manusia setengah banteng putra Raja Minos dari Kreta; Minotaurus dikurung di dalam Labirin, tempatnya membunuh orang-orang yang dikirim ke sana; dia akhirnya dikalahkan oleh Theseus
- Mykenai—ibu kota yang didirikan oleh Perseus dan Andromeda
- **Myrmeke**—makhluk raksasa mirip semut yang meracuni dan melumpuhkan mangsanya sebelum dimakan; dikenal karena gemar menimbun beragam logam, terutama emas

Naiad—peri air

Nemesis—Dewi pembalasan Yunani

Nereid—peri-peri air

- Nike—Dewi kekuatan, kecepatan, dan kemenangan Yunani
- Nумрн—roh alam perempuan
- **ОмрнаLus**—batu yang dipergunakan untuk menandai pusat—atau pusar—dunia
- ORACLE DELPHI—penutur ramalan Apollo
- Ouranos—personifikasi langit dalam mitologi Yunani; ayah bangsa Titan
- Palaestra—Dewi gulat Yunani
- **Рацко** (bentuk tunggal **Рацкоs**)—putra kembar Zeus dan Thaleia; dewa geiser dan sumber mata air panas
- Panathenaia—festival keagamaan kuno di Athena; rakyat Athena melakukan arak-arakan untuk memasuki Akropolis, mengurbankan seratus sapi jantan, dan memberikan sesaji, termasuk kain berbordir mewah, kepada Dewi Athena di Kuil Parthenon
- **PEGASUS** (bentuk jamak **PEGASI**)—kuda adikodrati bersayap, anak dari Poseidon dalam sosoknya sebagai dewa kuda
- **Pemburu Artemis**—sekelompok gadis yang setia kepada Artemis dan dianugerahi keterampilan berburu dan kemudaan abadi asalkan mereka berpantang pria seumur hidup
- **PEPLOS**—mantel atau selendang yang dikenakan oleh wanita di Yunani Kuno, berupa kain dengan lipatan-lipatan longgar dan terkadang dikerudungkan ke kepala
- **PERANG TITAN**—perang *epic* sepuluh tahun antara bangsa Titan dan Olympia yang diakhiri dengan keberhasilan bangsa Olympia merebut takhta semesta
- **PERANG TROYA**—Menurut legenda, bangsa Akhaia (Yunani) menyatakan perang kepada Kota Troya setelah Paris dari Troya merampas Helen dari suaminya, Menelaus, raja Sparta

- PERJALANAN BAYANGAN—metode menggunakan bayangan untuk berpindah tempat di mana saja di muka bumi atau di Dunia Bawah, yang dapat dipraktikkan oleh makhluk-makhluk Dunia Bawah dan anak-anak Hades, tetapi membuat pelaksananya teramat letih
- **Perseus**—pahlawan Yunani; satu dari sekian banyak aksi beraninya adalah menyelamatkan Andromeda dari monster laut, Cetus
- Perunggu Langit—logam langka yang bisa mematikan monster
- **Poseidon**—Dewa laut Yunani; putra pasangan Titan, Kronos dan Rhea; saudara Zeus dan Hades
- Рутном—monster ular yang ditunjuk oleh Gaea untuk menjaga Oracle di Delphi
- SATIR—Dewa Hutan Yunani, separuh manusia separuh kambing
- **Singa Nemea**—singa yang meluluhlantakkan daerah Nemea; bulunya kebal terhadap senjata manusia fana; dibunuh oleh Herakles
- Strophion—busana yang dikenakan oleh perempuan di Yunani Kuno; pembebat lembut yang diletakkan di bawah dada sebagai penopang
- Sungai Styx—sungai yang menjadi batas antara bumi dan Dunia Bawah
- Tartarus—bagian terbawah Dunia Bawah
- TITAN—ras kaum kekal Yunani, keturunan Gaea dan Ouranus, yang berkuasa pada Zaman Keemasan dan digulingkan oleh ras kaum kekal yang lebih muda, yakni bangsa Olympia
- **Troya**—kota yang terletak di wilayah Turki saat ini; lokasi Perang Troya
- Tyche—Dewi nasib baik Yunani; putri Hermes dan Aphrodite

Ursa Mayor—Beruang Besar, rasi bintang dari Callisto, yang Hera ubah menjadi beruang karena kecemburuannya, yang kemudian dijadikan Zeus abadi dengan mengubahnya menjadi sekelompok bintang

Ursa Minor—Beruang Kecil, rasi bintang dari Arkas, putra Zeus dengan Callisto

ZEUS—Dewa langit dan raja dewa-dewi Yunani

MAU TAHU DETAIL-DETAIL SERU TENTANG DUNIA DEWA-DEWI LANGSUNG DARI PARA PAHLAWAN FAYORITMU? KAMU WAJIB MENGOLEKSI BUKU-BUKU INI!





